

Play Online 2 1999
1999年のNGY決定!
1999年の有力候補は「Play Online」か?

初心者・Macユーザー歓迎月間! ドリームキャストも当たる特別情報満載号です

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online 2

FEBRUARY 1999
No.008

5月プレイオンライン

1999年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第2号通巻9号 1998年9月30日第三種郵便物認可

対戦時の戦略に実行きが出る新要素満載
Macでも楽しめるリアルタイム戦略シム

ミスII ソウル ブライダー



プレイして初めて分かった新情報を集中掲載

ダークアイズ ベータテスト詳報



1998年に最も売れたゲームと
1999年にヒット確実なゲームが分かる

Network Game of the Year

第1回ネットワークゲームオブザイヤー発表

第2回の有力候補
タイトル一挙公開

冬休み3大特別企画



新年をオンライン上で迎えよう!

年内に必ず対戦できるネットワークゲーム入門



HALF-LIFE・SIN・BLOOD II

3DシューティングBIG 3比較レビュー



SINのマップを手掛けたLevelordが明かすレベルデザインの秘けつ

Evolution of a Jungle

特別付録

ポピュラス ザビギニング

強い神様
になれる本
シムシティ3000
ガイド付き



HEAVY GEAR II. TRESPASSER

こっそり遊べる
体験版を
容量限界
まで収録





超大型国産ネットワークRPG

ついに2月、発売決定！

Dark Eyes™

ダークアイズ

パッケージ予価：8,800円（税別）

Dark Eyes価格：1,000円税別（税別は予定価格です）

※ご利用にはクレジットカードが必要です。

※この場合、ご利用には別途年会費が設定されているプロバイダ料金、電話回線利用料金が必要で、

※別途には別途前金が必要となります。

必要動作環境

OS: Windows95, 98 CPU: Pentium90MHz以上 RAM: 32MB インターネット接続環境が必要（28,800bps）

DirectX1.1が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード

推奨動作環境

OS: Windows95, 98 CPU: Pentium I 250MHz以上 RAM: 64MB インターネット接続環境が必要（28,800bps）

DirectX1.1が対応しVGAサイズでハイカラー表示が可能なビデオカード

Play on the Gamer's Dream ダークアイズは、ゲーマーズドリームの第一弾タイトルです。

3000人の同時接続、マルチプレイが可能。

国内最大級のネットワークサービス、始動。NTTデータから。

■3000人の同時接続が可能な実質的な回線能力。しかも、遅延を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。

■インターネットが、かつてない可能性を持った、ゲーマーのためのインフラとなる。構想、いよいよ現実へ。

■入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。無理なく長時間プレイが楽しめます。

■第一弾Dark Eyesに続き、国内最大規模のネットワークサービス、続々登場予定。

■ゲーマーズドリームに関する詳細は右記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。



PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA

株式会社NTTデータ

ゲーマーズドリーム事務局

〒135-6033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル

ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp

あなたの参加がつくる、壮大な叙事詩

その日、惑星フェアホープの 創世の歴史が幕を開ける

惑星フェアホープを分断する、大山脈シャットレンジ。この山脈をはさんで、対立状態にあるふたつの種族、オーガルとインファン。しかし、あなたがこの星に降り立つ時、歴史は大きなうねりを迎える。対立を宿命と受け入れ、戦いに身を投じるのか、和解の道を選ぶか。あるいは、より強大な敵、デーモンマスターを倒すために、すべての力を傾けるのか。その選択は、すべてあなたの意志にゆだねられる。あなたの意志と行動が、この惑星の、新しい歴史を創りあげていく。

<http://www.dark-eyes.com>



漢字・かな混じりの日本語に完全対応したチャットシステム。友好度の向上で異種族ともコミュニケーション。



種族ごとに異なる生活スタイル。植物の栽培、武器の加工、モンスターの飼育など、シミュレーション的要素も。



育んだ友情や、成長させたモンスター。その力が戦場に役立つ。ネットならではのコンビネーションバトルシステム。

カスタマーサポートセンター Tel.03-3505-4063
受付時間: 09-17:00 / 月曜・金曜 / 土日祝日も受け

© 2004 NEXTTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

株式会社ネクスタック
東京都渋谷区渋谷1-12-1 ネクストコムビル6F 〒150-0002
Nextech: <http://www.sega-nextech.co.jp>

ベールにつつまれたゲーマーズドリーム第二弾
いよいよその情報がホームページで公開される！

<http://www.gamersdream.ne.jp/>

メーカーはB....

あのバンプレストが
オリジナルタイトルを投下！

続報を待て！これは、事件だ。

ゲーマーズドリームのタイトル情報は、すべてゲーマーズドリームホームページにてご案内しています。
メーカー（バンプレスト）へのお問い合わせはご遠慮ください。

ゲーマーズドリームをめぐって  は、株式会社NEXTTECHの商標です。

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

本誌
CD-ROMに
収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。

*Internet Explorer 3.02 以下 (Windows95) をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。

*Internet Explorer 4.0 以上 (Windows 95-98) をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

『ODNスターターキット』のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN設置フォルダ」
→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。

スターターキットが起動します。

ODN設置フォルダ名は英語表記に変わります。

設置フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧ください。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
[リリースノート]の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。

④接続画面が表示されますので
「同意する」と「セットアップの開始」に進みます。

⑤「セットアップの開始」画面が現れます。

次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)



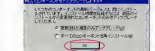
⑦「テストネットのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
インストール先フォルダを選択して下さい。



⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN取得フォルダ」
→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
[リリースノート]の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。

*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

*注意:アクセスポイント接続画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701a408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が完了すると「登録終了通知画面」が表示されます。

*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切開示できません。

②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:オンラインサインアップで設定されたパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限が満了した後に接続パスワードを入力して下さい。



世界をつなぐ あなたに
日本テレコム

— ご不明な点は ODN サポートセンター —

☎0088-85 ☎0088-86
(ODN接続サポート・無料) (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。
tech-support@odn.ad.jp (ODN接続サポート)



Play Online

018

実績でのテストで初めて分かったゲームシステムやプレイフィール

ダークアイズ ベータテスト詳細



ニュース

032

Play Online NEWS Summary

- Digital Anvil社で見た期待の新作一挙公開
- Firaxis Games社にALPHA CENTAURIの出来を聞く
- So-netがネットワークゲームに本格参入。「Party Crew」の全貌 ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる
パソコンゲーム
売上げランキング

044

ソフトウェアリリース
スケジュール

046



THIEF: THE DARK PROJECT



RAILROAD TYCOON II



ミスII:ソウルブライター

特集1

061

年末年始に遊びたい パソコンゲーム高密度攻略

THIEF: THE DARK PROJECT

062

敵を見つけ次第、派手な銃火器でやっつける3Dシューティングとは一味違う「THIEF: THE DARK PROJECT」は、盗賊が主人公になった新しいタイプのゲームだ。敵に見つからないように、物音を立てずにミッションを遂行する。緊迫感あふれるこのゲームを存分に楽しむための情報をどこよりも早くお届けする

RAILROAD TYCOON II

068

「シムシティ」のような街づくりの面白さに、経営シミュレーションの要素が交じり合った「RAILROAD TYCOON II」は、じっくり腰を据えてプレイしたいタイトルだ。このゲームをより深く楽しむために必要なデータやTipsを、前作をプレイしたことのない初心者にも分かりやすく解説する

ミスII:ソウルブライター

076

前作「ミス:闇の破壊神」から約1年、グラフィックやサウンドなどはもちろん、新しい要素満載で登場した「ミスII:ソウルブライター」は、マルチプレイが面白いゲームに仕上がった。前作にはなかった屋内戦や同盟の締結・破壊といった要素によって、より奥行きのある戦術が可能となり、bungie.netでの対戦もよりヒートアップするだろう。このゲームで勝つために必要なデータとノウハウを完全掲載!

BALDUR'S GATE

082

2回めとなる「BALDUR'S GATE」の攻略は、マジックアイテムと仲間になるNPCに関する情報を集中掲載する。この二つはBALDUR'S GATEを進めていく上で不可欠な要素で、冒険者にとって必見の情報だ。特に、パーティープレイの面白さを満喫するために重要な、仲間になるNPC情報はどこにも載っていない必須情報だ

特集2

103

「1998年に最も輝いたゲームと1999年にヒット確実なゲームが分かる」

第1回Network Game of the Year発表 第2回の有力候補タイトル一挙公開

みなさまからの投票によって、第1回Network Game of the Yearがついに決定。各部門賞の発表も同時に掲載する。また、第2回の有力候補タイトルを、ジャンル別に分けて徹底紹介。アメリカからの最新情報満載でお届けする。1998年のゲーム界の総括と、1999年のゲームトレンドはここを読めば分かる!



ゲームソフトレビュー

047

Play Online Exclusive Review

- | | |
|-----------------------|--------------------------------------|
| DELTA FORCE | THE ELDER SCROLLS ADVENTURE REDGUARD |
| ROBO RUMBLE | WARGASM |
| VIGILANCE | POWERSLIDE |
| TEST DRIVE OFF-ROAD 2 | ENEMY INFESTATION |
| TRESPASSER | CENTIPEDE |
| DETHKARZ | RED BARON 3D |

連載

- 028 ネットで遊べるネットワークゲームスベシャル
インターネット ジャン狂「嵐風狂」
インターネット小説「Jong Plugged」(ジャン・プラグド)
MSN Gaming Zone
THE 4th COMING
ネゴクラ(NET NET GO GO GRAND PRIX).
絵巻伝書ゲーム、あなたもプロファイラー
3Dアクションシューター定点観測
Do! Voodoo
100
QUAKE II 定点観測
IMPULSE 999
122
ULTIMA ONLINE 定点観測
UO.net
124
battle.net 定点観測
126 Blizzard from Far East
132 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
136 いかさま野郎 チートコマンダー
138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
142 Play Online SQUARE
143 10分で覚えられる
ネットワークゲーマーのための英会話

冬休み3大特別企画

年内に必ず対戦できる ネットワークゲーム入門

024

グラフィック、サウンド、シナリオの
進化を究極的に進化した

3DシューティングBIG 3 比較レビュー

090



HALF-LIFE



SIN



BLOOD II: THE CHOSEN

Evolution of a Jungle

096

新連載続々登場!

- 129 私が最初にハマったゲーム
ファーストインベーション 渋谷洋一の場合
チューンナップの男
130 OVER THE 100fps
131 Play Online Mac版
135 BACKSTREET, USA

その他

- 017 付録CD-ROMハイライト
102 バックナンバーのお知らせ
128 読者プレゼント
140 付録CD-ROMの使い方
144 次号予告・広告索引

悪夢

彼の手は血にまみれ
殺戮の深い闇は終わらなかった

悪夢の覇王 ライヴァス

The Lord of NightMare RIVAS

黒DISC 白DISC

Mystic Weaver

ミスティック・ウィーヴァ

シャナ編 白DISC

1月22日発売予定 定価 6,800円(税別)



C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。

シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。

シャナ編ライヴァス編共に1月22日同時発売予定。詳細は右記URLをご覧下さい。 <http://www.csware.co.jp/network/MW/>

■発売日変更のお知らせ:12月4日に発売を予定しておりましたが、経絡の事情により発売日を平成11年1月22日に変更させていただきました。より良い製品を目指し、さらに改善を加えたいと思っておりますので、ご了承ください。

Mystic Weaver™

ミスディック・ワイヴァ

ライヴアス編 黒 DISC

1月22日発売予定 定価 ¥6,800円(税別)

同時発売

祈

すること……
それが彼女にとって
全ての営みだった

神託の聖女 シャナ-ライル

The Saint of HolyBright SHANA

ARTOINK

あなたの世界に、 見知らぬ誰かが訪れる。

誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。

1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから“世界”につながる。

ネットワーク対応

LUNATIC ルナティックドーン III DAWN III



ファンタジー RPG 1999年 春 発売予定 予定標準価格 12,800円(税抜)

©1998 ARTOINK. All Rights Reserved.



- Microsoft, Windows, Intel Mouseは米国及びその他の国においてMicrosoft Corporationの登録商標です。
- Fantasy Real Corporationの登録商標です。
- その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
- 本ソフトを当社に無断で複製すること及び買受・譲渡・レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。

(アートデイングホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っています。詳しくはホームページをご覧ください。)



「ルナティックドーン Ⅱ」公開 β 版テストに多数のお問い合わせ、お申し込みをいただき誠にありがとうございました。尚、テストプレイの募集は終了いたしました。

©ARTDINK. All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉県美浜区中津 2-6 WBG マリブウエスト 21 階 TEL.043-299-7890
URL <http://www.artdink.co.jp/>

株式会社 **アートディンク**

神をプレイする「ポピュラス」最新作。

POPULOUS THE BEGINNING

ポピュラス ザ ビギニング

Windows®98/95・日本語版

あなたには、神の資質がありますか？

全世界で300万本以上のセールスを記録し、絶大な支持を得ているポピュラスシリーズの3作目がついに登場します。3Dで描かれた地球を360°自由自在に回転させる革新的なスクロールを採用し、より感覚的な操作が可能になりました。シャーマンを信奉する民衆の姿や、レベルで巻き起こす自然災害など、精緻かつ迫力満点のグラフィックで、神の領域を感じてください。そして、あなたを崇拝するかわいい民衆たちを鍛えあげ、地上にはびこる異教徒を攻め滅ぼしましょう。すべての民があなたに祈りを捧げるその日まで、神の仕事は終わるのです。



神の指先が地球を廻す

クリック・アンド・ドラッグで球状のマップを自由自在に回転させることができます。この革新的なスクロールで感覚的な操作が可能になり、民衆の行動や地形の様子を思いのままに観察できます。

神の化身シャーマンを崇拝せよ

シャーマンは神(あなた)の化身です。より多くの民衆にシャーマンを崇拝せよ。無宗教徒の野人や異宗教徒を改心させるのも神の大事な仕事です。

民を鍛えてレベルアップ

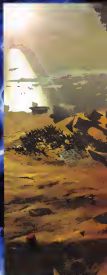
登場する民衆の種類も様々です。最も基本的な兵士である勇士を鍛えることによって、騎士、スナイパー、伝道師など、高度な職業にレベルアップさせることができます。

民の幸福が神の力になる

シャーマンに仕える信者者達が一生懸命仕事をしたり、幸せな生活を送ることによって、レベルを上げるために必要な「マナ」が生み出されます。

敵対する異教徒を滅ぼせ

邪神を信仰する敵種族へは、シャーマンによる自然災害での攻撃が有効です。積雪、山嵐、砂嵐、海など様々な地形で、火山の噴火、地震、稲妻などの自然災害を発生させ、敵種族を滅ぼします。



アクション・ストラテジー・シミュレーション ポピュラス ザ ビギニング

好評発売中 定価 9,800円(税別)

● 対応OS: Windows®95/98/95a
● 対応ハードウェア: Pentium®55/60MHz以上推奨
● 対応グラフィック: VGA 256KB以上推奨
● 対応サウンド: CD-ROM 44.1kHz/16bit
● 対応メディア: CD-ROM
● 対応言語: 日本語
● 対応プラットフォーム: PC/AT互換機
● 対応周辺機器: CD-ROMドライブ、320KB以上推奨ハードディスク

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社

〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-2 株式会社
商品に関するお問い合わせ: カスタマーサポートTEL 03-5435-0499受付時間11:00~17:00(月~金)



体験版で遊んでみよう!
本誌添付のCD-ROMに
「ボビュラス ザ ビギニング」
体験版が入っています。

Environmental
Audio
by CREATIVE

presented in
DOLBY SURROUND™



An Electronic Arts Brand

インターネット・コミュニティ アーティスト・プラットフォーム
 音楽制作からライブ、グッズ販売までワンストップでできる。
 さらに、新しい音楽の発見、ライブの予約までが簡単にできる。

ea online
<http://www.japan.ea.com/>

資料請求 No011

TA選びは新しいステージへ。新・Aterm^{エーターム}シリーズ、デビュー。



CHOICE!

New

Aterm



デスクトップも、ノートパソコンも、
2つのUSBポートがサポート。
初めてのデュアルUSB搭載で、
ISDNをフレキシブルに使いこなす。

Aterm®IT 75/D

標準価格 42,800円(税別)

Aterm®IT 75 標準価格 34,800円(税別)



このブライズでUSBポート搭載。
インターネットも、電話も、
新しい快適・ペンを活用する。

Aterm®IT 60/D

標準価格 35,800円(税別)

あなたのスタイルで選べば、それが あなたのAtermです。



インターネットも電話も、
部屋から部屋へ配線レスで
ISDNをカンタンに
ネットワークする。

DSU内蔵のセンターステーション(親機) TA

Aterm®IW 60 HS DSU

標準価格 59,800円(税別)

Aterm®IW 60 標準価格 49,800円(税別)

リモートステーション専用(子機)タイプ

Aterm®RS 10

標準価格 24,800円(税別)



Aterm®ワイヤレスセット

(IW60HS DSU + RS10) 標準価格 74,800円(税別)



LANポート不要*のUSBルータ機能を
搭載したマルチユースTA。

Aterm®IR 450/D

標準価格 54,800円(税別)

Aterm®IR 450 標準価格 48,800円(税別)

* USBポート以外で接続する場合は、別売のLANケーブルが必要。

Atermだけの先進機能、新機能もさらに充実。

- ★留守中にかけたもた電話のナンバーを、外出先のタイプライターやPHS、タケルへ通知。(電話番号着信通知)^{※1}
- ★100.44で相手アドレスを4桁の数字のショートメッセージにパブリック、プライベート、迷惑メールへ発信。(迷惑メール)^{※2}
- ★メールの到着を一瞥でチェック(電子メール着信通知)^{※3}
- ★多線ナンバリングディスプレイ対応機能。●いざも電話をホームテレビ感覚で使いこなせる便利なアナログ機能。●初めてのでも、思わず驚嘆・設定、(らくらくワイヤードらくらくユーザガイド) ●最新機能をオンラインバージョンアップで提供。●モノクロ/TAで、実感ある充実の高機能を実現。
- ※1,2の機能を利用するにはR01/D06への購入とサービス申し込み(※3)が必要。
- ※3 IT75/D, IT77/D, IT60/Dのみの機能です。番号通知は、別途販売者の電子メールによる呼び出しサービスを利用します。



※3でわかる、Atermの最新情報をお知らせ

Aterm HOT NEWS

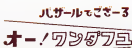
—— Atermシリーズから、またまた最新・快適な機能をお届け。
ナンバー・ディスプレイを利用した新しい機能を利用します。

- ★イタズラなどの困った電話、番号を登録すればシャットアウト。
- ★他人には出されたくない、そんな相手からの電話を決まった電話機だけに着信できる。「マイプライベート着信」[※]
- ★NSGなりわいサービスに契約しなくても、コール音で誰からの電話かが分かる。「隣保着信なりわい」[※]

○※6に「直通メール」が電話機からケーブルやPHSなどに送れる「テレホン直通メール対応」ほか、さまざまな機能をリリースします。
◆対象機種: IT75シリーズ、IT60/D、IT55Xシリーズ(オンラインバージョンアップが必要)



※Atermシリーズとして
平成10年10月現在(自社調べ)



期間中NECのAtermを買って、
「ワンダフル」を当てよう。
抽選で、合計3,000名様にあたります。
○対象商品: Aterm®IT-75シリーズ、RS10、RS55Pro3、IC20
※詳しくはパズルでこころるホームページ
http://www.bacter.shnec.com/



■インターネットでも商品情報提供中!
「Aterm Station」ホームページ URL <http://atrm.cplaza.ne.jp/>
「コミュニケーションプラザ」ホームページ URL <http://www.nec.co.jp/pcm/>

■商品に関するお問い合わせは、NECメディアターミナル販売推進本部
●パソコンミニコンバージョンインフォメーションセンター ☎0120-361138 TEL.0471-85-4761
受付時間: 午前9時~12時 午後1時~5時(土・日曜日、祝日、年末年始、当社の休日はお休みさせていただきます。)

一瞬のチャンスを逃さない判断力と瞬発力がスレイヤーに要求される

リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲームの決定版!

時は第二次世界大戦
あなたは人々の特殊工
作戦拠点を破壊するのだ!

COMMANDOS

特殊工作大作戦

Windows95/98

¥8,800円(税別)

日本語版

一瞬の油断が生死を変える! 絶賛発売中

RYSO EIDOS

COMMANDOS: THE MEN OF LURE. REDESIGNED BY PPMO STUDIOS.
NOW PUBLISHED 1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

エムスライエンタテインメント株式会社

お問い合わせ: 株式会社スライエンタテインメント 02-663-0301



圧倒的なスピードが君に与える!

リアル・シューティング

BARRAGE

バラージ

絶賛発売中

定価8,800円

(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.
All Rights Reserved.

Barrage and Mango Grits are registered
trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization.



新世界開拓シミュレーションゲーム

創世紀1602

-Creation of a new world-

絶賛発売中

価格9,800円

SUNFLOWERS is a registered
trademark and trade name of
the SUNFLOWERS Interactive
Entertainment Software MiniH.

Lack of special indication
does not imply, or indicate,
that these names and/or Logos are free for
use and/or not protected by trademark law etc.



資料請求 No.014



対戦版プログラム、アップデータプログラムを収録した特別付録CD-ROM付き!

Windows95版
戦術級シミュレーションゲーム
大戦略マスターコンバット2を完全攻略!



大戦略 マスターコンバット2
完全攻略ガイド
システムソフト公認

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
 - 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
 - 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
 - さまざまな隠しデータを満載!
- 定価: 本体2,300円(税別) A5判/160ページ

©1998 SystemSoft Corporation
©1998 宮崎祥/スコラ社

Windows95版 ファンタジーRPG
イースエターナルのすべてがわかる!



イースエターナル
ビジュアルブック
日本ファルコム公認

特製描き下ろしポスター付き!

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価: 本体2,300円(税別) A4判/96ページ

©1998 Nihon Falcom corporation



シークエンス・パラディウム
Sequence palladium
完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ
情報がてんこもり!

定価: 本体2,000円(税別) A5判/160ページ
©1998 KOGADO STUDIO

**好評
発売中**



**マスターオブ
モンスターズ**
魔導王の試練
オフィシャルガイド

定価: 本体2,000円(税別)
A5判/160ページ
©1997 SystemSoft Corporation



マスターアーケ
完全攻略ガイド

定価: 本体1,900円(税別)
A5判/128ページ
©1997 SystemSoft Corporation



**ヴァンテージ
マスター**
オフィシャルガイド

定価: 本体2,000円(税別)
A5判/176ページ
©1997 Nihon Falcom corporation

Windows98対応
ソフト多数収録!

Mector

PACK for WIN

GOLD

1999年前期版

定価: 本体 7,800円 (税別)

フリーソフト&シェアウェア
約20000本を
CD-ROM12枚に収めた
お得なパッケージ!

絶賛
発売中



発行 ベクター 発売 アクセラ

<http://www.axela.co.jp/pack/>

この書籍についてのお問い合わせは、こちらへお願いします。
〒153-0042 東京都目黒区東横台3-1-12 TEL.03-3464-0205 (販売部)

株式会社
アクセラ

WIN98/95
FREESOFT&
SHAREWARE

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の先進パソコン ゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



HEAVY GEAR II



ボビュラス サビギニング



TRESPASSER



DELTA FORCE



VIPER RACING



WARGASM

ただで遊べる ネットワークゲームスペシャル

電話料金だけでプレイできるネットワークゲーム「インターネット ジャン荘」「東風荘」「インターネット麻雀 Jong Plugged(ジャン・プラグド)」のクライアントソフトを収録しました。年末年始にネットワーク上でいざやかに楽しむことができるゲームです。p.028の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。



インターネット ジャン荘
「東風荘」



インターネット麻雀
「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」

PGL QUAKE II 決勝大会デモ

PGL(Professional Gamer's League)のQUAKE II 決勝大会の熱戦を再現するデモファイルを収録。製品版のQUAKE IIをお持ちの方なら、自分のマシン上でプロゲーマーThreshとImmortalの白熱した対戦の模様を観戦できます。p.040、041およびp.122、123の記事に詳しく解説されていますので、併せてご覧ください。



その他の収録タイトル

- BLOOD II: THE CHOSEN ● DEMONSTAR
- DOMINANT SPECIES
- F-16 MULTIROLE FIGHTER
- GRAND PRIX LEGENDS
- GRAND TOURING
- STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD
- KNIGHTS AND MERCHANTS ● MAD TRAX
- RAILROAD TYCOON II ● ROBO RUMBLE
- SIN ● SNOW WAVE AVALANCHE
- VR BASEBALL 2000

プレイして初めて分かった新情報を集中掲載 ダークアイズベータ

ついに明らかになった 最新フィーチャーを緊急レポート

大きな期待と関心を寄せられながら、著々と開発が進められている「ダークアイズ」。オープンβテストの開始を間近に控えた今、ダークアイズのより詳しい情報に対する渴望を抑え切れない読者は多いことだろう。今回、開発元のネクステックと、ゲームズドリームを運営するNTTデータの協力によって行われるダークアイズのプレベータテストに参加することができた。従来のバージョンから、どのような進化や変更があったのか？ 明らかになったダークアイズ最新情報を、豊富な画像と併せて紹介していこう。

自由な配置が可能になった 新しいウィンドウ表示

今回のバージョンでは、ウィンドウのデザインが一新されていたのかもしれない。従来のバージョンでは、HP(Hit Point:体力)、MP(Mana Point:魔力)、SP(Special Point:気合)の三つのゲージと各ウィンドウのショートカットボタンは、一つのフロートウィンドウにまとめられていた。このフロートウィンドウは、大きく目盛りの変更ができなかったため、やや不便な印象を受けた。だが、今回のバージョンではHP、MP、SPのゲージと、ウィンドウ呼び出しボタンは完全に分割された。

新しいHP、MP、SP表示ウィンドウはサイズを自由に変更することはできないものの、縦長い形に変更されたため、プレイの邪魔などことは少ないだろう。もちろん、非表示にすることも可能だ。各ウィンドウのショートカットボタンは、小さくまとめられて画面の左下に常駐するようになった。それぞれのボタンには、「ITEM」「MAGIC」というように開くウィンドウの名前が書かれている。ただ、ステータスウィンドウは人型のマーク、戦闘モードON/OFFボタンは、剣のマークのボタンとなっている。

さらに、ボタンで呼び出せるウィンドウは、ユーザーが自由にウィンドウの表示/非表示と配置を決められるようになった。中でも、アイテム、魔法、スキルの三つのウィンドウは大きさの変更も可能になった。

ボタンで開くことが確認できているウィンドウは以下の七つだ。

① HP、MP、SP表示

自分のキャラクターのHP、MP、SPのゲージと、画面を区画するアイコンを表示する。画面は縦(太閤アイコン)で、横になると円アイコンになる。

② ステータス表示

キャラクター名、レベル、所持金、能力値、エンブレムなどが表示される。さらに、サブウィンドウを開くための四つのボタンの配置もされている。

レベルUP: 現バージョンでは使用できなかった。能力値の振り分けが可能になるのだろうか？
分ける 持ち金の分配に役立つもの



経験値: 現バージョンでは使用できなかった。ここで経験値のバロメータを確認できるものかもしれない

詳細: このボタンで開くリブステータスウィンドウでは、クリティカル値、魔法属性化率など、興味をそそるパラメータについての数値がある。魔法数、PK数という項目もあり、これらを競うプレイヤーが現れることだろう

③ アイテム

キャラクターが持っているアイテムの一覧が表示される。表示される各アイテムにカーソルを合わせると、詳しい説明を見ることができ。また、「詳細」ボタンを押すと、アイテムの名前も表示される。アイテム右下に「E」と表示されているものは、現在装備している武器や防具を示している。



各ウィンドウを開くショートカットボタン。常に画面の右下に下に表示され、移動はできないが、非常に小さいので不便は感じない

④ 装備

アイテムウィンドウの「装備」ボタンを押すと開く。装備している武器や防具などが表示される。アイテムウィンドウ内の武器や防具を選択して、装備ウィンドウ内の図柄の枠内にドラッグすることで、装備できる。ウィンドウ内の六つの枠には、装備されているアイテムが表示されている。それぞれ、頭部の装備、胴体の装備、左右の手の防具、左右の手に持つ武器、防具を示す。

⑤ 魔法/技

使用する魔法や技を選ぶウィンドウ。各魔法/技のアイコンと名称、使用するのに必要なMP、SPの値が表示される。マウスの左クリックで魔法や技を選択し、右クリックで魔法/技を発動することができ。

⑥ スキル

キャラクターが持っているスキルの一覧を参照できるウィンドウ。ただ、スキルを使用するときに、このウィンドウからいちいち選択するというわけでもないようだ。

⑦ 魔法/技ミニトレイ

魔法/技ウィンドウのショートカット版。ここにいくつかの魔法や技を登録しておける。魔法/技ウィンドウより小さいので画面が見やすくなるが、魔法/技の名称やMP、SPの必要量は表示されない。

⑧ システム

今回のバージョンでは「ゲーム終了」ボタンがない。最終的には、ここにキーコンフィグなどのオプション機能ウィンドウを開くボタンなどが追加されるのかもしれない。

NPC、クエスト、レベルアップに

ダークアイズの世界で生きている NPCとのコミュニケーション

ネットワークRPGの先駆者「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、ノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)というと、ほとんど金魚が店員



PCに対してあいづつを送ってくるNPC。森の中で敵少なかった。ただ、売買(Healer)の場合は無償での群生だったが)のほかに唯一、クエストの提示という形でプレイヤーキャラクター(以下、PC)に働きかけてくるNPCもいた。だが、実際にNPCの依頼するクエストを達成した日本のPCは、ほとんどいないと言ってもいいだろう。依頼は古めかしい難解な英語でなされ、ぶっそう極まりない殺人クエストが多かった上に、報酬もまったく割に合わないものばかりだったからである。



カーニバルをNPCの上に合致させると、名前が表示される。「角さん」ということは、近くにきつと「角さん」も



宝の宝「助さん」もすぐ近くで発見。モンスターに囲まれている人間の救助を依頼してきた

初めてのクエストを発見 その内容は「お使い」

今回のバージョンでは、小さなお使いのクエストが用意されていることを確認できた。その内容は簡単で、手紙のあるNPCに届けるという配達クエストだ。今のところ、両種族ともに各NPCの街で、このクエストは用意されているようである。ダークアイズでは、各PCに経験値とレベルアップのシステムが設けられていることから、単なるアイテムや現金が報酬として入るだけでなく、経験値も獲得できるかもしれない。

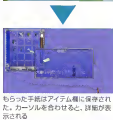
もちろん、主な経験値を得る方法は、冒険とそれに伴うモンスターなどとの戦闘であろうが、このように人助けのプロとして経験を積むというプレイの仕方もある。

レベルアップがダークアイズに与える影響とは？

経験値とレベルについて分かっていることは多くない。今回プレイしたバージョンでは、レベルアップは自動で行われなかったため、ステータス画面の「レベルUP」がタンを押して自らレベルアップ作業をする必要があった。

技と接近戦の得意なオーガはHPが上がりやすく、魔法と遠距離攻撃の得意なインファンはMPの上がり幅が大きいうえ、各能力値については、今のところレベルアップに従って自動的に数値が上がるという形式が取られていた。各能力値もポイント制で自由な振り分けが可能なシステムに変更されたとしたら、かなり自分好みのキャラクターが作成しやすくなるだろう。気に入ったキャラクターの作成ができるとあれば、プレイヤーは「別世界の自分の分身」としてのキャラクターに、いっそうの愛着がわくはずだ。

マスター勢力撃退などのイベントに参加して業績を上げたPCたちには、ご褒美として特別の経験値が入りたりするかもしれない。それでは、生産/加工スキルをメインにゲームを楽しむというプレイヤーは



公開情報新関する



剣を振りかざして、ハックピラーに突進していくインファンの戦士。戦闘はネットワークRPGの特色とはいえず、それで得られる経験値がすべてになってしまうのだろうか？

どうなるのだろうか。何らかの成果を上げると経験値が入るのだろうか。それとも、経験値は単に敵と戦って倒すことでしか得られないのだろうか？ この点については、まだ推測の域を出ない。だが、ダークアイズにおいては「レベルアップ」というたった一つのフィチャーでさえ想像をかき立て、プレイヤーへの期待は尽きない、さらなる情報が非常に待ち遠しい。

ゲーム世界の枠を超えたPC間のコミュニケーション

ダークアイズは「コミュニケーション」の比重が高いネットワークRPGである。その特徴を最も象徴しているのが、本来は憎み合いながら離れて暮らしているオーガル、インファンの2種族の設定と、異種族間での互いの障害を乗り越えて培う「親交度」という新しい概念のパラメータだ。これらについては、1月号までの本誌記事で触れてきたため、ここで詳しくは取り上げない。代わりに今回のバージョンで発見した、コミュニケーションの手段となるグラフィック面での機能を紹介していこう。

オリジナルエンブレムのデザイン

このウィンドウは、エンブレムエディットウィンドウと呼ばれるものだ。ステータス画面に表示される「エンブレム」と呼ばれるシンボルマークのようなものを、自由にデザインするためのウィンドウである。下にある256色のパレットから色を選び、点描をしていく感覚で絵を描いていく。



ステータス表示ウィンドウでエンブレムをクリックすれば、エディットウィンドウを開くことができる。自分のトレードマークとするのもよし、顔写真代わりにするもよし、同じエンブレムをギルドメンバーやチームで共有してシンボルとすることも可能だ。

実際に表示されるエンブレムのサイズは小さいのだが、エンブレムのエディットウィンドウは画面の3分の1ほどを占める大きさがあり、精密なデザインが可能だ。作成されたエンブレムデータは30×30ピクセルの小さなビットマップ形式のファイルとして保存され

る。ダークアイズがネットワークRPGであることを考え合わせれば、オリジナルのエンブレムデータを無償で提供するWebページの登場などが予想される。今のところ、どのように使うことができるのかはまだ分かっていないが、エンブレムは有効な自己主張となるだけでなく、ゲーム外でのプレイヤー交流の一助となりそうだ。

チャット以外にもコミュニケーション手段が存在！

自分以外のPCを戦闘モード時以外にクリックすると、キャラクター名と「ついでに」「名刺を渡す」という三つのボタンがある小さなウィンドウが開く。「ついでに」と「取引」は、UOで言うところの「Auto Following」モードと「Secure Trading」ウィンドウに相当するのだろうか。真ん中の「名刺を渡す」とはいったいなんだろうか。これは非常に気になる。エンブレムを載せた小さなカードのようなものを実際に交換するのだろうか？ それにプレイヤーの考えたキャラクターの生い立ちを絡めとする、簡単なプロフィールが書けたりすれば面白い。現在このボタンはまったく機能しないため、残念ながら具体的な情報はない。次号以降でぜひ詳細を明らかにしたい。



これが問題のコミュニケーションウィンドウだ。真ん中の「名刺を渡す」ボタンに注目



トレードという手段を奪わなくても、アイテムを手に入れる方法もある。暴力に訴えることだ。だが、もちろんそのリスクと代償は大きい



「取引」ボタンで開くウィンドウにて、トレードを持ち掛ける際、交換は基本的にアイテムか現金で行われ、ドラッグアンドドロップで操作する。通貨の単位が「エルド」であることが分かる

戦いの予感を盛り上げるアニメーション効果

昔ウインドウ呼び出しボタンのいちばん右端にある、戦闘モードON/OFFボタン（剣が強かれたボタン）をクリックすると、キャラクターは武器を抜き放ち、戦闘体制を取る。その際には、図の連続写真のような滑らかなアニメーションが表示され、冷たい鋼の刃が「シャキーン」

と音を立てる。戦いを予感させ、緊張感を高めるドラマチックなアニメーションと効果音は、気分を高揚させる。多人数PC間戦闘になったときなど、いっせいに武器を抜き放ち構える様子は圧巻だろうが、ラグの原因ともなりそうで不安ではある。



プレベータテストで確認できた

分かりやすい家の建設システム セキュリティ対策も万全!?

今回のバージョンでの大きな発見の一つに、家を立て看板の建設が可能になったことが挙げられる。試みに家を建設してみた。

建設方法はUOとまったく同じで、手形(権利書)をクリックして建てたい場所を指定する方法が採用されている。しかし、建てやすさという点



家の敷地範囲が実際に表示され、建設は非常に簡単に行うことができる。南半にかかったマスはオレンジ色に表示されていて、ここには家が建てられないことを示している。



家の名前とパスワードを設定する画面。家を建てる場所が決定すると現れる。ここに入力をして、OKを押すと念願の家が建つ。



チャット権利書は今回のバージョンでは使用することができなくなっている。いったんこのように使うことができないのだろうか?

一般的に、家などの建設オブジェクトは建設区域に条件があるのだが(ほかの建築物の隣接区域内でなければ建てられないなど)、立て札はどこにでも立てることができた。そのため、「この先、徒歩8分でPCギルド○○の街」「PK出沒地域、危険!」といった標識のようなものとして、立て札が利用される可能性も高い。

ほかにも、プレイヤーの設置できるオブジェクトには、かなりの種類があるらしい。PCの作った街においては、治安を守り外敵に備えるための見張り台や、美しい景観を形成する噴水なども建設することができるといった情報もある。



立て札のメッセージは、自分の好きなように入力することができる。



だれかが立てた立て札を発見した。ここであつて暴力事件でもあったのだろうか。自由な発想が可能な家も楽しそう。

家から始まる 仮想社会シミュレーション

UOでは、家はいわゆる「第2の銀行」のような扱いだったため、貴重品をため込む意思がなければ、家などでも生きていった。だが、ダークアイズでの家は非常に重要で、ゲームプレイにも関係してくる。というのも、建築ギルドと呼ばれる場所(最初はNPCの街にあることだろう)で自宅以外の建物を作るための技能を取得し、自分が建てた家を拡張すれば、家の中での生産スキルの使用が可能となるからだ。

オーガは、栽培施設を作り、栽培技能を取得しなければ、栽培は家の中でできない。またインファンは、作業場建設の技能を取得しなければ、家の中で採掘物の加工、合体を試すことができない。

ただ、必ずしも1人1軒の家を持つ必要はない。建設にはそれ相応の資金が必要になるため、数人でチームを作り、1件の家を共有するものもいる。フィールドに出てモンスターを狩り、資金を調達する者、建設の技能を磨



今回のバージョンで建設することができたインファンの家。新しい機能にも見られるような、新たな家だ。



建設したばかりの家に入ってみると、餘蘊ない空間がそこにあった。ここに作業場などを建設していくのだから。

さまざま使い方ができる 立て札も建設可能

実際のプレイにはそれほど影響を及ぼさないようなオブジェクトも建設することができる。その代表例が立て札だ。アイテムウィンドウにある立て札をクリックし、書き込みたい内容をタイプするだけで立て札を立てられる。自分や自分のギルドのことを宣伝したり、仲間募集のアピールに使ったりと、幅広い活用法が考えられる。

新フィーチャーを一挙公開



なぜか採掘機がこんな場所に
いる。資源を加工するためには
必須の道具である採掘機。
これも家などの建築物と同様
に、利便性を図って設置場所を
決めなければならない。



採掘機をクリックすると、中に
石炭が入っていた。石炭が力
源になるのだろうか。それと
も、どこにさらにほかのアイ
テムを盛り込んだら、取り出し
たりするのだろうか？

く者、さらに家の中で生産スキルに従事する者というように、役割分担を行うこともできる。こうなってくると、PCのチームはまさに仮想家族といった様相を呈してくる。すなわち、外に行って稼ぐ者と、家を守る者だ。「社会」あるいは「家族」の新しいシミュレーションとしても、ダークアイズは面白い。

機能拡張した家に使えそうなアイテムとしては、植物の種と採掘機を確認することができた。植物の種はオーガルの農地にまき、薬草などの材料となるものだろう。家畜のえさにもなる。後者の採掘機は、クリックすると中に石炭が入っていた。石炭もほかのアイテムとの加工や合体に使えるのだろうか。現時点ではまだ不明である。

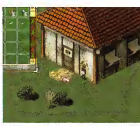
生産スキルにおいても種族を超えた連係が重要に

戦闘に関する情報ばかりが先行してしまっている。生産スキルを究めようとしているプレイヤーの不満は募るばかりだろう。実際のところ、栽培や加工などのスキルについてはまだまだ謎が多い。PCがレアアイテムを生み出すチャンスが与えられ、結果が現れるまでに一定の時間を要するシステムだけに、慎重な開発が進められているようだ。

闇の民オーガルの得意な生産スキルは栽培、飼育であり、風の民インファンは採掘、加工を生産スキルとして習得している。両種族どちらの生産スキルでも、最初は乏しい資源から始めていく。やがて、特殊



家の前に種をまいてみた。すくすくと育った末に、異種交雑が誕生した



きちんと農地に植えつけたため、たちまち結実してしまっただ



のどかな街の風景。家が建ち並び、人々の生活の様子がそれとなくうかがえる。花壇もきれいに手入れされている



鉄の扉まで見つければ、武器屋らしき看板がある建物。ここで見つけた武器が売られているのだろうか

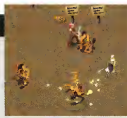
なアイテムを使用すれば、さらに優れた成果を出すことができることが分かってくる。では、より良い資源や特殊アイテムを手に入れるためには、PCはどんな行動を取ればいいのか。

まず、考えられるのが、探索だ。自ら野を越え山を越えて、珍しい資源のある場所を探し求める。場所によって獲得できる資源には違いがあるので、ある資源を手に入れるためには、あるが遠くの街まで出かける必要がどうしても生じてくるだろう。

そして、交易。自らより良い資源やアイテムを取りに行く時間のない者、その分の手間が惜しい者は、ほかのPCと取引を行うことになるだろう。ゲームの内外でも、あの種は○○の山の近くにはしかないと、××の街の近くの採掘場からはいい鉱石が採れるといったような情報交換が活発になることが予想される。こうしたことから、PC同士はいずれ他種族とコミュニケーションをとる必要性が出てくるはずだ。

スキル自体についても、同様のことが言える。オーガルはインファンの作った優れた武器や防具を、より強力な技の発動のために是非とも欲しいと思うだろう。また、攻撃魔法は得意でも防御に心もとないインファンにとっては、オーガルの作るポーションがあれば冒険がかなり楽になることだろう。

敵対関係から始まる両者だが、PCの態度いかんによっては互いに捕い合うかけがえのない仲間、あるいは良き取引相手となる可能性を持っている。



前に襲来するモンスター軍団は確かに脅威だが、仲間との協力があれば撃退することやけつて不可能ではない

マスター勢力の脅威

マスター。その名だけか再種族の脅威として語られ、その全容が明らかになる日は遠い。われわれ人類に近いオーガル、インファンの両種族とも、フェアホープ原生の動物たちともまったく違った性質の存在、それがマスターだ。主に、「デスターマウント」と呼ばれる険しい山地の奥深くに生息していて、強大な戦闘力でほかのモンスターの上に君臨している。彼らの配下とも言えるモンスターたちはダンジョンをはいかりして、冒険者たちを持っているという。特に、巨大な体

を持つマスターは「ジェネレーター」と呼ばれ、体内からモンスターを自力で生成する力を持っている。これらジェネレーターがモンスターを無数に生み出しながら、時にオーガル、インファンの街を区別なく襲い、人々を恐怖に陥れる。通常、PCたちはジェネレーターの一息出すモンスターと1対1で戦って、ようやく勝てる程度の力しか持っていない。ジェネレーターに対抗できる唯一の手段、それが信頼によって結ばれた表交差の高いNPC同士の協力なのだ。

年内に必ず対戦できる

ネットワークゲームってなんですか？

人とのプレイがゲームを何倍も楽しくする

もともとゲームというものは、人間同士の駆け引きを前提に考えられています。「じゃんけん」「将棋」「麻雀」など、だれでも知っている古くからあるゲームは、その代表的な例です。しかし、コンピュータの発展によって、本来、人間同士で楽しむものをコンピュータが相手をしてくれるようになりました。でも、いくらコンピュータが高性能になったとはいえ、人間の思考や対応にはかないません。

インターネットへ接続することで、ゲームの興行きをもっと広がります。遠く離れた場所にいる人たちと、国境や時間を越えてゲームが遊べるようになるのです。これが「ネットワークゲーム」です。毎週違う相手と卓を囲んで麻雀ができた



子供の間楽しんだ水鉄砲遊び。友達とワイワイしゃべりながらのプレイが、ゲームをさらに面白くする

り、アメリカ人と一緒にダンジョン探検に行ったりと、ちょっと前のSF映画の中だけの出来事が、家にながらにして楽しめます。

コンピュータ相手では楽しめない、毎回異なるゲーム展開やコミュニケーションは、ネットワークゲームならではのものです。以下では、ネットワークゲームの代表作を紹介しましょう。

協力プレイでダンジョン探検できるRPG「DIABLO」

「DIABLO」は、よみがえった悪の王「ディアブロ」を倒すために、パーティを組んでダンジョンを冒険するRPG。このゲームの開発元であるBlizzard Entertainment社は、一緒に冒険をしつづける仲間を募るためのサーバー「battle.net」を用意しています。サーバーとは、ネットワークゲームをプレイするときに、仲間を探したり、情報交換をしたりする場を提供してくれるコンピュータのこと。battle.netへの接続は無料なので、初めての人でも、安心して遊べます。

仲間を募ってダンジョンに乗り、協力してモンスターを倒す。地上では、プレイヤー同士でアイテムを交換することもできる



単純明快なデスマッチルール 短時間で楽しめる「QUAKE II」

たれでも簡単にサーバーを用意できるため、アメリカだけでなく、日本にもたくさんある「QUAKE II」。このゲームの基本的なルールは、自分以外はすべて敵のデスマッチ。とにかく、相手を見つけたらライフルやロケット砲でやっつける分がやりやすいルールです。また、ゲームの決闘が短時間で済むため、ちょっとした空き時間でも楽しめます。

battle.net同様、サーバーへの接続は無料です。QUAKE IIはアメリカ製のゲームですが、日本人による解説ホームページも多数あり、活発な情報交換がされています。



ネットワークゲームの魅力とは何なるう。読者の中には、電話代のかからないシングルプレイで満足している人もいますが、動作がワンパタンのコンピュータが相手です。すぐに飽きるはず。そんな物足りなさを感じ始めたら、あなたは立派なネットワークゲーム症候群です。今すぐインターネットに接続して、世界中のつづものとも気軽に戦いを挑んで、自分の実力を試しましょう。文/角田一美

コミュニケーションの面白さと 仮想世界の生活が楽しい「UO」

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、シングルプレイでは遊べないネットワーク専用RPGです。発売された当初は、サーバーはアメリカにしかなく、使える言葉も英語だけでした。しかし、1998年に日本に三つのサーバーが用意され、日本でも使えるようになりました。UOは与えられたクエスト(依頼)をクリアして楽しむというよりも、サーバー上に用意された仮想世界での生活を楽しむRPGと言えます。

気の合う仲間とおしゃべりをするのもよし、友達と協力してお金を稼いで家を建てるのもよし、プレイヤーそれぞれの楽しみ方があります。UOをプレイするためには、製品のほかに、サーバーへの接続料金(月10ドル固定制)を支払う必要があります(プレイ開始後1ヵ月間は無料)。

ULTIMA ONLINEサーバーマップ



現在、サーバーは世界中に設置されている。一つのサーバーで最大3000人がプレイ可能。世界中の三つのサーバーが用意されたことによって、ネットワークプレイが簡単に快適になりました。

ネットワークゲーム入門

ネットワークゲームを始めるにはなにが必要？

まだ、インターネットに接続していない人にとって、ネットワークゲームは雲をつかむような話に聞こえるかもしれませんが、しかし、やってみると意外に簡単。これだけインターネットが注目されているんだから、ためらうことはありません。ここでは、インターネットを使ってネットワークゲームを始める人のために、最低限必要な器材について説明しましょう。

ネットワークゲームに必要なものは、

- ①パソコン
- ②電話回線
- ③モデム
- ④プロバイダーとの契約の四つです

ネットワークゲームを始めるには、まず、パソコンをインターネットに接続させる必要がありますが、Windows 98の「インターネット接続ウィザード」を使えば、設定は簡単です。電話回線については、自宅の壁にモジュラージャックがあるかどうか確認しておきましょう。

次にモデム。モデムとは、アナログの電話回線を使ってデータ(デジタル信号)を送受信するた

マイクロ総合研究所の「MRV56XL」。最高56Kbpsの通信速度に対応しており、通信価格は1万円/600円



NECの「Aterm IT75/DJ」。TAの箱と後方に計二つのUSBポートを装備しており、パソコンとの接続が簡単。価格は4万2,800円

めの装置で、2万円以下で購入できます。すでに持っているという方も多いと思いますが、通信速度は28.8Kbps以上のもを用意しましょう。

パソコン、電話回線、モデムが用意できたら、最後はプロバイダーと呼ばれるインターネット接続業者へ、サービスの利用を申し込みましょう。プロバイダーの選び方については、p.26で紹介していますので、そちらを参考にして下さい。

必要な機器はパソコンとモデムだけ

ネットワークゲームの環境を快適にしてくれるINSネット64

多くの家庭では、アナログ回線を使った電話を利用していますが、NTTのデジタル回線サービス「INSネット64」(通称iSDN)を利用すれば、より快適にネットワークゲームが楽しめるようになります。

ULTIMA ONLINEは、ゲームプログラムのバージョンアップが毎週のように行われていますが、更新されたプログラムはすべて、ネットワークゲームの動作環境

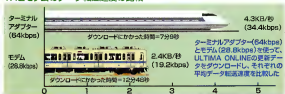
ークを使ってパソコンに送信されます。この場合、INSネット64を使っていれば、アナログ回線より短い時間で、データを更新することが可能です。

INSネット64を利用する場合は、モデムの代わりにターミナルアダプター(TA)という装置を使います。価格は、モデムよりやや高めですが、2~4万円程度で購入できます。

ゲーム名	ジャンル	通信速度	最大同時プレイ人数
DIABLO	RPG	14.4kbps	4人
ULTIMA ONLINE		28.8kbps	3000人
Age of Empires	シミュレーション	28.8kbps	8人
QUAKE II	3Dシューティング	28.8kbps	64人
UNREAL		28.8kbps	16人

主なネットワークゲームのほとんどは、28.8Kbps以上の通信速度を持つモデムが利用可能で、プレイできます

TAとモデムのデータ転送速度の比較



INSネット64とTAを使えば、ネットワークゲームの環境が快適になります

④プロバイダー

インターネットへ接続するためのサービスの申し込みをします

プロバイダー

②電話回線

壁にあるモジュラージャックとモデムを、ケーブルで接続します

③モデム

ネットワークゲームを楽しむためには、28.8Kbps以上の通信速度を持つモデムが必要になります

①パソコン

Windows 98がインストールされたパソコンであれば、インターネットのための設定が簡単です



インターネット激安接続計画

ネットワーク接続のコストを
月額五千円以下におさえよう

ネットワークゲームに熱中すると、長時間、インターネットに接続したままになって、知らない間に何万円という料金を請求されることがあります。しかし、通信料金の問題については、固定料金制のサービスを利用することで、月額5,000円以下におさえることが可能です。ここでは、NTTの定額通話サービス「テレホーダイ」と、低額固定料金で利用できるプロバイダーについて紹介します。

1,800円でネットワークゲームし放題の テレホーダイサービス

電話回線を使ってインターネットに接続する場合、通話料は、昼間であれば3分10円、午後11時から午前8時までの深夜・早朝では4分10円となり、1時間で150～200円となります。毎日1時間、ネットワークゲームを楽しんだ場合、1ヵ月で4,500円～6,000円の通話料が請求されますが、この通話料を、月額1,800円の固定料金に抑えたサービスが「テレホーダイ」です。

テレホーダイの対象となる時間は午後11時から午前8時までで、サービスの対象となる通信先(プロバイダーのアクセスポイント)の電話番号はこつが選択できないという制限があります。しかし、対象時間内であれば、何時間でもネットワークゲームがプレイできることになります。

また、p.025で紹介したINSネット64を使っている場合は、「INSテレホーダイ」が利用でき、通話料は月額2,400円になります。

通信料金の比較(午後11時から午前8時の場合)

	ダイヤル通話料	テレホーダイ1800(アナログ回線)	INSテレホーダイ(ISDN回線)
市内通話	10円/4分	1,800円	2,400円
隣接区域への通話 (20km以内)	10円/2分	3,600円	4,800円

市内にプロバイダーのアクセスポイントがなく、20km以内の隣接区域へ接続する場合、テレホーダイの料金は3,600円になります。



ネットワークゲームを長時間プレイしていると、多くの電話代がかかってしまいます。しかし、テレホーダイを利用すれば、時間を気にすることなくネットワークゲームが楽しめます。

月額2,000円以下で利用できるプロバイダーを探そう

郵政省の調べによると、1998年2月時点で国内のプロバイダーの数は2576社もあるそうです。ここから自分の目的に合ったプロバイダーを選ぶのは大変です。そこで、ネットワークゲームを楽しむための、プロバイダーの条件をズバリご紹介しましょう。ポイントを絞れば、プロバイダー選びは実に簡単です。

POINT ▶ 市内にアクセスポイントがあるか?

料金が安く、快適に利用できるプロバイダーでも、市外や県外にアクセスポイントがあるようでは電話代が高くなってしまいます。また、テレホーダイを併用する場合も、市内もしくは20km以内の隣接区域にアクセスポイントがあることが条件となります。

POINT ▶ 従量制と固定制

料金は、利用した時間に応じて課金される従量制と、月々決められた金額を支払う固定制に分けられます。長時間プレイすることが多いネットワークゲームの場合は、固定制がお勧めです。金額については月額2,000円前後が目安で、できれば入会金も安いところを選びましょう。ただ、アクセスポイントの混雑状況や回線速度については、なかなか正確な情報が得られないので、知人が使っているプロバイダーの評判を聞いたり、ネットワーク上で知り合ったゲーム友達からアドバイスを受けるのがいいでしょう。



「2,000円で食べ放題」といった感覚で、固定料金制のプロバイダーを探して、思う存分ネットワークゲームを楽しみましょう。

月額2,000円以下で利用できる代表的なプロバイダー

プロバイダー名	月額固定料金	入会金	問い合わせ先
アルファネット	980円	なし	03-3376-7631
INTERLINK	1,000円	3,000円	03-3917-3711
teleway シリウス	1,850円	なし	0070-800-464955
日本テレコム ODN	1,950円	なし	0088-86
NETAGE	2,000円	なし	06-868-1313
Highway Internet	2,000円	2,000円	0120-403-410

全国に10箇所以上のアクセスポイントを持つプロバイダーをビッグアップしにおきました。料金が固定なので、時間を気にせずにネットワークゲームが楽しめます。

ネットワークゲームを始めよう

インターネットに接続できる環境が整ったら、ゲームをインストールしてサーバーに接続してみましょう。サーバーへの接続といっても、難しいことはなく、通常のゲーム画面からマニュアルどおりにメニューを選択していくだけです。ここでは、DIABLO、ULTIMA ONLINE、QUAKE IIの接続方法を紹介しますが、基本的な流れはそのほかのゲームでも同じです。

メニューを選んでいくだけで自動的にサーバーへ接続可能

DIABLOを例に、サーバーへの接続方法を紹介します。インターネットに接続している状態でゲームを起動し、メニューの中から「MULTI PLAYER」を選びます。次に「SELECT CONNECTION」のメニューから「BATTLE.NET」を選択するだけで、後は自動的にサーバーへ接続します。接続後のアカウントの作成については、以下の画面写真を参考にしてください。battle.netのチャットで、気の合いそうな仲間を見つけ、一緒にダンジョンを探索しよう。

DIABLO



MULTI PLAYERを選んで、「SELECT CONNECTION」から「BATTLE.NET」をクリックして「OK」を押す



初めてbattle.netにアクセスする場合は、ユーザー名とパスワードを入力して新しいアカウントを取ります

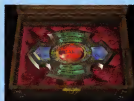


アカウントが作成されるとチャットウィンドウが開くので、ここで仲見つけましょう。2~4人のメンバーが集まったら、左の「Create」ボタンを押してダンジョンにもくもく冒険しよう



すでに始まっているゲームに参加する場合は、上の画面で「Join」を押すだけで、次に「Matching Public Games」の中にあるゲーム名を選ぶと、名前とパスワードを入力しよう

ULTIMA ONLINE



オープニングムービー終了後に現れるメインメニュー。ここで「ENTER BRITANNIA」をクリック



ログイン画面で上段にアカウント名、下段にパスワードを入力して「CHARACTER SELECT」をクリックするとサーバーのリストが表示されます



サーバーに接続すると「CHARACTER SELECT」画面で自分のキャラクター名が表示されますが、初めて接続する場合は上段の「CREATE CHARACTER」をクリックして、新規に作成しましょう



ヘアスタイルや肌の色を自由に選んで、自分の分身を作ろう。このキャラクターでよいよULTIMA ONLINEの世界にデビュー

QUAKE II



メインメニューで「MULTIPLAYER」を選択し、まずは「player setup」を選んでキャラクターの設定をしよう



自分の名前を入力し、キャラクターの容姿(skin)を選択しよう。ゲーム中では自分の姿は確認できませんが、対戦相手はこのキャラクターに対して攻撃をかけてきます



ここでは、サーバーのIPアドレスを入力します。アドレスについては、Play Onlineで連載している「IMPULSE 99」の欄を参考にしてください



ESCキーを押して「JOIN SERVER」の画面に戻り、「refresh server list」をクリックすると、先ほど登録したサーバー名が表示されます。このサーバー名を選択すると、サーバーへ自動接続し、ゲームが開始されます

QUAKE IIのサーバーが簡単に見つかるツール



シェアウェアソフト「Kaillor」を使えば、QUAKE IIのサーバーを検索することができます。ソフトは、開発元のKaill社のホームページ(URLは<http://www.kaill.net/>)で入手できます

ここだけ読んで即プレイ開始

ただで遊べるネットワーク

今回のただで遊べるネットワークゲームは、初心者の方でも、すぐに無料で楽しめることのできるゲームを厳選してお届けする特別編。麻雀、ボードゲーム、RPG、バトルレース、絵伝言など、紹介するゲームのジャンルもバラエティーに富んでいるので、きっと気に入るゲームがあるはずだ。ぜひプレイしてみよう。

文/杉山淳一

ネットワーク上で繰り広げられる
雀士たちとの熱い戦い

インターネット ジャン庄「東風荘」



まずはロビーで「客」または「予約受付中」の席を探す。行きたい席を決めたら予約ボタンを押す。メンバーがそろったら自動的にゲームが始まる仕組みだ

Information
OS: Windows 95/98/NT 4.0
CPU: i486DX2 66MHz以上
メモリー: 16MB以上
ビデオ: 640x480ドット、256色以上
HDD容量: 4MB以上

大人気の手軽なフリー麻雀 Rate値の導入で対戦もホットに

いまや日本で最も有名な麻雀サーバーへと成長した東風荘。インターネットプロバイダー「GIGANET」が運営している。だれもが遊べるフリー麻雀だ。クライアントソフトは<http://mj.giganet.net/>からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

東風荘という名前のとおり、基本的には東風戦しかできず、東4局で4人と3点に達していなければ南入、西入へ続いていく。ただし、南入以後はデスマッチで、だれかがブラスになって上がったときに終了となる。

東戦のみというルールは、まだインターネットの環境がじゅうぶんでないころの名残だろうが、人気度が高まること多いせいか、現在でも東南戦には移行されないうようだ。もしかすると、この「ちょっとだけ遊べる」感覚が人気の秘密なのかもしれない。昼も夜もにぎわって



ノートパソコンでも快適に遊べる。小ぶりのメイン画面、静かな動作環境で遊べるようにとの配慮からか、卓もとてもシンプルなデザインだ

て、さすがに待合室のチャットではラグが大きいかけれど、卓を囲んだときの会話はスムーズ。ルールは部屋によって異なり、東風荘が食い断無し、第2東風荘は食い断ありで、第3東風荘はサンマ(3人打ち)もできる。また、成績は自動的に保存されて、勝率が良くなるほどRateというランク値が増え、競技色の強いランキング卓に参加できる。最強の雀士はここから生まれるのだ。

大人気の麻雀サーバーだが、新興の麻雀サービスと比較すると、スピードがちょっと遅いような気がする。しかし、歴史があるだけにルールも洗練されているほか、Rate値の採用によって、実力の均衡した人間同士で対戦できるのはうれしい。

インターネット麻雀「Jong Plugged」(ジャン・プラグド)



Information
OS: Windows 95/98/NT 4.0
メモリー: 32MB以上
ビデオ: 800x600ドット以上、8VGAカード
HDD容量: 10MB以上
サウンド: Windows対応サウンドカード

βテスト中の最新麻雀サーバー 有料化が予定されているが完成度は高い

今、人気急上昇の麻雀サーバーが、インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」だ。1999年3月に本サービス開始予定のSo-netが展開する有料ゲームサイト、「Party Crew」のゲームタイトルの一つだ(詳細はp.042、043の記事を参照)。現在はその正式スタートへ向けて、オープンβテストが行われている。クライアントソフトは<http://game.so-net.ne.jp/jpong/>からダウンロードできる(今月号の付録CD-ROMにも収録されている)。

ルールは東南戦で、西入、北入も可能(東風戦も選択可)。西入以降も4局までかつり遊べるため、ほぼ通常の麻雀と変わらない。演出の部分が凝っていて「ポン」「カン」などの声や、女性、男性、雀魔、犬から選べたり、麻雀卓のデザインも4種類から選べるほかでできる。また、チャットコマンドには、電報(超話)機能や

ハンドル名検索機能があるので、知り合いと待ち合わせで遊ぶときに便利だ。同じ面子でずっと遊べる一般卓を使えば、ほとんどコソコソ麻雀と変わらない。マウスでの操作性もスムーズで、テレホーダイタイムでもストレスなく遊べる。何らかの理由でサーバーから落ちてしまっても、代打ち機能が働いての卓の仲間迷惑をかけることもない。無料ネットワーク麻雀としては、現在もっとも良くできたゲームと言える。

ただ、無料で遊ぶための登録なのに、So-net会員以外にクレジットカード番号の入力を求められるのがちょっと納得できない。それでも、有料化しても遊びたいと思えるほど良くできている。



食い癖、二面牌、自摸でつかぬるまでの待ち時間などは、麻雀進行後にそれぞれのメンバーが選択する。全員の選択が一致すると、ゲームが始まる

MSN Gaming Zone



かわいらしい戦略シミュレーション ANTSが最近の流行

チェスやREVERSI(オセロ)、囲碁などのテーブルゲームや、ブリッジなどのカードゲームを含んだ、合計12種類のゲームを無料で楽しむことができるMSN Gaming Zone。手軽にゲームを遊びながら、プレイ相手とのチャットも楽しめる。

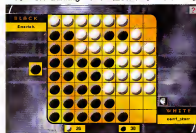
ホームページ (<http://zone.msn.com/>) の右上にある「Signup to play games」のボタンから、登録フォームへジャンプできる。そこでIDとパスワード、電子メールアドレスを登録しよう。登録が済むと承認ページにジャンプするので、そこで「Sign In Now」というボタンを押せば、自動的にMSN Gaming Zoneのクライアントソフトがインストールされる。

あとはゲームリストから遊びたいタイトルのクライアントソフトをダウンロードしてインストールすれば、好きなゲームを楽しめる。

最近では、「ANTS」というシンプルなるリアルタイム戦略シミュレーションがはやっている。アリが主人公の映画「アント」がモデルのゲームだ。ゲームの目的は、働きアリにコマンドを出し、武装させてライバルのアリをやっつけること。アリは、アイテムを拾うとパワーアップでき、えさをたくさん集めてライバルを倒せば得点が入る。各3ナリオごとに決まっている6分から12分程度の制限時間内に、どれだけ得点を稼げるかを競うというものだ。

ルールが分かるとハマる SPADESも面白い

落ち着いてプレイできるテーブルゲームもお勧めだ。それぞれのゲームにはGame Roomがあり、それぞれのRoomで皆が好みのゲームを楽しんでいる。「GO」(囲碁)をプレイしながらチャットを楽しんでいる紳士たちもいれば、「BACKGAMMON」を楽しんでいる女性たちもいる。MSN Gaming Zoneは社会人のプレイヤーが多



利用ゲームとしては、囲碁とオセロがある。囲碁にも、囲碁は結構人気があるようだ。タイムラグの心配もなく、快適に遊べる。



ゲームを選択してGame Roomをクリックすると、現在オープンしている他の対応分も、左側をクリックすれば、簡単にゲームスタート。すでに参加した人をクリックすると、その人がプレイしているゲームを観戦できる。



4人まで参加可能GANTS。落ちているおもしろいゲームに遊びたい。プレイするプレイヤーを待つ。プレイするプレイヤーを待つ。

いようで、オフィス街のサパークラブのような雰囲気だ。

さて、今ここでいちばんの人気は「SPADES」。4人で遊ぶカードゲームだ。ルールを簡単に説明すると、順番にカードを出していく。いちばん強いカードを出した人が総取りしていく。ただし、各自で総取りする回数を予告して、予告回数を達成すればその回数×10点と、予告の回数を越えた場合は、越えた回数分×1点が付加される。予告を達成しなければ、予告の回数×10点を引いていく。自分の向かい側に座った人とチームを組んで、予告回数とポイントを合算し、得点合計が500点を越えたチームが勝ち、というのだ。ちょっと難しいが、ルールが分るとハマるようになるだろう。

プレイできるゲームの選択肢が多いので、お気に入りのゲームはきっと見つかるはず。メッセージはすべて英語だが、プレイヤーはやさしい人ばかりで、カタコトの英語でも応答してくれる。また、タイムラグもほとんど無く、快適にゲームを楽しめる。さあ、今日も夜明まで、にぎやかに遊んでいこう。

体験版対戦サーバーとしても使える

MSN Gaming Zoneは、マイクロソフトからリリースされている全タイトルのマルチプレイヤーサーバーとしても活用。他社タイトル「FORSAKEN」や「RAINBOW SIX」、「QUAKE II」などのマルチプレイにも対応している。対応タイトルのリストはhttp://zone.msn.com/msn_playga_all.aspで確認できる。基本的には製品版でしか接続できないが、中には体験版でもMSN Gaming Zoneを利用できるものもある。以下がそのリストだ。

体験版の対応タイトル

Forster Ace
HELLBREWER
JEDI KNIGHT DARK FORCES II
OUTLAWS
Outlaws: QUAKE II
TANARUS
XCOM INTERCEPTION
X-WING VS THE FIGHTER
BICYCLE CARD GAMES
Cart Precision Racing
Monster Truck Madness
Monster Truck Madness
Microsoft Golf 3.0
Age of Empires
Age of Empires Expansion: The Rise of Rome
Game Combat: A Bridge Too Far
UltraCorps
Urban Assault



大人気のトランプゲームSPADES。ルールが分るとハマる。プレイヤーはやさしい人ばかりで、カタコトの英語でも応答してくれる。また、タイムラグもほとんど無く、快適にゲームを楽しめる。さあ、今日も夜明まで、にぎやかに遊んでいこう。

Information

OS	Windows 95, 98
メモリー	16MB以上
ビデオ	640x480ドット以上のVGAカード
ハードディスク	30MB以上
サウンド	Windows 95互換サウンドカード

手軽なゲームの数々と
コミュニケーションが楽しめる社交場

ただで遊べるネットワーク

2000種類のNPCが住む広大な世界

THE 4th COMING

初心者にも分かりやすいシステム NPCとチャットできる!?

「THE 4th COMING」(以下、T4C)は、本格的なネットワークRPGだ。現在はβテスト中のため、無料で参加できる。ちょっとプレイすればシステムの大まかな概要が把握できるようになっているので、T4CはネットワークRPGの初心者でもとつきやすいゲームだと言える。
<http://www.the4thcoming.com/beta/>にてアカウントの登録を済ませ、そこからクライアントソフトをダウンロードし、インストールすればプレイできる。

現在稼働しているサーバーには、モンスターや人間を含むノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)が200種類以上も設定してある。モンスターとは戦うのだが、NPCとの対話にチャット形式を採用しているところが面白い。

話し相手に近いクリックすれば、そのまま会話スレッドが始まり、メッセージは発言した人の上に表示される。NPCのせりふの中で、白く表示されている単語がキーワードだ。その単語を含む会話をタイプすると、NPCの次のせりふが表示される仕組みになっている。例えば、せりふの中で「ここで武器が買えるぞ」という意味の言葉が出て来たとしよう。すると、普段は緑色で表示されている英文の中で「buy」という単語が白く表示される。そこで「I will buy yours.」というように、「buy」が入ったテキストを入力すると、ショップ用のウィンドウが開いてアイテムを購入できるという仕組みだ。

この仕組みは、武器屋に近い店、商人をクリックしただけで売買ウィンドウが開くタイプに比べると少し面倒かもしれない。ただ、人間同士のチャットに合わせてNPCとのコミュニケーションも統一されているので、違和感がない。アクセスしている人数が少ないときの雰囲気作りも考慮されているのだろう。



T4Cで最も多くできているのがNPCとの会話。青い文字がNPCのせりふで、その中にある白い文字がキーワード。ちなみに、商人に対して「Teek」「buy」という単語で話し掛けると、売買ウィンドウが表示される。

Information

OS: Windows 95 / 98 / NT 4.0
ServicePack3
CPU: Pentium 90MHz以上
(200MHz以上推奨)
メモリー: 32MB以上
HDD容量: 150MB以上
サウンド: Windows対応サウンドカード



「Ciri」と「キー」を同時に押せば、持ち物の一覧が表示される。アイテムはここへドラッグするか、ダブルクリックすれば拾える。

ドラゴンのそばから敵なぞの湧きだてにくく、画面でゾンビに襲われているNPCに出会う。ゾンビを退治できれば、新しいクエストが始まるのかもしれない。

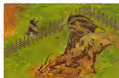


100種類のクエストも 操作性は良いが、動作はやや重い

T4Cでは、広大なマップの中に100以上ものクエストが用意されている。このβ版でも、つながれているドラゴンや、街の隅でゴブリンと戦っている戦士、墓場でゾンビに絡まれている町人などと遭遇する。始めはNPCと知らずに、プレイヤードと思って助けに行ったら、ゴブリンやゾンビにあっさりと撃退されてしまった。クエストを楽しむためには、教会の地下などで小型モンスターと戦い、力を付けておいたほうが良さそう。

会話以外の操作はすべてマウスでできるため操作性は良いが、自分のキャラクターを移動させる際に少しラグを感じる。多分システムに取り入れられた要素が大きくて、重くなってしまったのだろう。100MB以上のファイルをダウンロードしなくちゃ遊べないというのも、ちょっと困る。

ただ、このT4Cはパッケージ版ソフトとしてリリースされる予定ではなく、インターネットプロバイダーのサービス用にサーバーソフトとして販売されているものなので、元々はローカルサーバーを前提にしてデザインされているのかもしれない。日本のプロバイダーが日本語版で採用してくれたら、このゲームをやるためにだけ入



会してもいいと思う。今後の展開を楽しみたい。

海外にいたドラゴン、捕らわれているので、自由に動けず苦しんでいる。助けて、助けて出すはずなのだろうか



ネゴグラ (NET NET GO GO GRAND PRIX)

オリジナルマシンを作って対戦する 手軽でコミカルなバトルレース

「ネゴグラ(NET NET GO GO GRAND PRIX)」(以下、ネゴグラ)は、パーツを組み合わせて、「バトルドール」という競走用の思考人形を作り、ネットワーク上のレースにエントリーするというネットワークゲームだ。ShockWaveで作られているため、インターネットブラウザが使える、ShockWaveが動作する環境であれば、Windowsマシンだけでなく、Macでも気軽に参加できる。ファイアーウォールによる制限もないので、会社や学校からでも楽しめる。

運営元である「NetGame.Net」のホームページ(<http://netgame.net/>)でアカウントを登録してから、ネゴグラのページにジャンプするだけで、すぐにゲームを開始できる。

バトルドールは、体、足、しっぽの3パーツで構成され、そこに兵器と前兵器の2種類の武器を追加してレースに参加する。ボディへのパーツには「重さ」「速度」「バランス」などに特徴があり、武器にもそれぞれの特性がある。



五つのパーツはそれぞれ約50種類もあって、まったく違う特徴を持っているため、バトルドールの組み合わせは1億通り以上もあるのだ。



バトルドールを作る前にコースを確認したり、テストラン(練習走行)やテストレース(練習試合)で様子を見てチューニングを重ね、自信作を本選に参加させよう。

本選は1日に1回行われる。自分のバトルドールをエントリーしておく、ほかの参加者のバトルドールと共に8人1組でトーナメント方式のレースが実行される。そして、その翌日のレース結果が発表されるというシステムだ。つまり、1万人が参加すれば、1400回余りのレースが自動的に実行され、翌日までに優勝者が決まる。単なる競争ではなく、攻撃してライバルの動きを止めたり、後退させたりできるため、展開の読み方がとても難しい。勝利のかぎはコースの読みと、バトルドールの特性を研究することだ。

手軽に楽しめるネゴグラ。各パーツが、面白いデザインで描かれていて独特の味わがある。動き方もユーモアたっぷりだ。友達を誘って参加し、一流のバトルドールメーカーを目指して頑張ろう。

Information

ShockWaveが動作するネットスケープナビゲーター4.0以上またはインターネットエクスプローラー4.0以上

※通信は有線のもののみです



自分が勝ち進んだレースと決勝戦だけは、再戦して観戦できる。ライブのバトルドールをクリックすれば、そのバトルドールを単独にした視点にも切り換えられる。



残念ながら「ふいばおんぼろ」も完全無差別で敗退。勝つための基本はパーツの特性を研究することだが、ライブの攻撃特性にも左右される。

絵版伝言ゲーム&あなたもプロファイラー

伝言による 確信犯的脱線の面白さ

この二つのゲームは、インターネットホームページで楽しめる(<http://as2.c.u-tokyo.ac.jp/morimon/welcome.html>)。JAVAで制作されているので、ネットスケープナビゲーター3以上かインターネットエクスプローラー4以上があれば、だれでも参加できる。

「絵版伝言ゲーム」は、前の人が書いた絵を見て、その内容を描き、次の人に伝えるという伝言ゲームだ。確信犯的にネタを本家取りしあう、ウケを狙っている参加者が多くて楽しい。

まずは、自分の直前に書いた人の絵が15秒間表示されるのでしっかりと覚えよう。その記憶を元に自分で絵を描き込み、タイトルを付ける。過去の絵版伝言の履歴を見ても面白い。ノリをつかんだら気軽に参加してみよう。

「あなたもプロファイラー」は、警察の犯人像分析技術をマネた遊び。絵版伝言ゲームの要領で登録された絵を見て、勝手に犯人を予想するゲームだ。機転を利かせ、一発ギャグを狙って書き込もう。自分が犯人となると、証拠となる絵を書き残すこともできる。

ウケ狙いの参加者やさまざまな人が混在し、絵もヘタウマな人から芸術的な人まで十人十色。絵を描くに苦手、という人でも気軽に参加できるところが素晴らしい。雑談に投稿する気分、みんなで遊ぼう。

プロファイラーに描かれた絵がかりは、犯人が描いた1枚の絵とコメントだ



参加する前に、過去の絵版伝言履歴を見て、傾向と対策を把握しておこう



いよいよ本編。JAVAスクリプトで作ったペンツールは意外に使いやすい

Information

JAVAスクリプト、JAVAアプレットが動作するネットスケープナビゲーター3以上またはインターネットエクスプローラー3以上



Digital Anvil社

2年の沈黙を破り、ついに

クリス・ロバーツ氏率いるテキサスのブリティッシュ軍団、Digital Anvil社は、1999年に向けてなんと3本もの新作ゲームを制作していた。

ゲーム界の大御所 クリス・ロバーツを知っているか？



かれこれ2年前の話になるが、ヒットゲームの映画化を期に、長年を籍していたOrigin Systems社を飛び出した有名デザイナーがいた。知る人ぞ知るクリス・ロバーツ(Chris Roberts)氏だ。業界では、かなり前から知られた名前だが、まだ30才と若い。それもそのはず、故郷のイギリスでは14歳でプロのゲーム作家としてデビューしており、Origin Systems社と契約を交わして進米したのが19才の時である。「TIMES OF LORE」をはじめとするRPGを制作後、1990年代になって「WING COMMANDER」「STRIKE COMMANDER」などヒット作を連発した。彼が手掛けたWING COMMANDERシリーズの1から3までの総販売数は、僅に500万本は突破しているという。



ロバーツ氏はシリーズ5作目に当たる「WING COMMANDER: PROPHECY」の開発初期段階でOrigin Systems社を退社し、大げさな言い方をすると、しばらくの間「行方をくらまして」いた。マイクロソフトやAMDの支援を受けてオースティンに新会社を設立したという話は伝わっていたが、何をしていたのか、どんなゲームを開発しているのかはまったく知られていなかったのである。

事実、当編集部でも、彼はゲーム開発から遠ざかり、ヨーロッパで「WING COMMANDER: THE MOVIE」の制作に没頭しているのだと考えていたのだ。



Digital Anvil社のスタッフ。左からニース・ロバーツ氏、クリス・ロバーツ氏、エリク・ロバーツ氏。そして社長のマーティン・デュービス氏。



映画で実際に使われたキャラクターのデザインも展示されていた。

クリス・ロバーツ氏のプロデュースで実装した「WING COMMANDER: THE MOVIE」のシーン。日本では、1999年に公開予定(配給:ギャガ)。



オースティンのど真ん中に陣取った 若きデジタル職人たち

11月中旬のある日、マイクロソフトから招待された本誌は、Digital Anvil社の新作を見るために、テキサス州のほぼ中心部に位置するオースティン市に出かけた。日本ではなじみがない場所だが、人口の10%近くがコンピューター産業に従事しているといひ、Texas Instrumentsなどのアメリカのメーカーをはじめ、日系の電子機器企業も多く進出している。ゲームソフト関連では、先に挙げたOrigin Systems社を筆頭に、「TUROK DINOSAUR HUNTER」を制作したAcclaim Studios社やION Storm社の支社「UNREALエンジンを使ったRPG「DUES EX」を制作中」のほか、大小さまざまなソフトハウスが本拠地になっている。

Digital Anvil社のオフィスは、州庁舎に続くメインストリート沿いの、1800年代に建てられた古い倉庫を改造したビルにある。保存文化財に指定されているため、オリジナルの壁を傷つけないように、内側に二重に壁が作られている。古い建物ではあるが、50人ほどが入場できる映画館などが備わった近代的なオフィスだ。旗揚げ以来2年半がたった今では、ここで85人もの開発者が六つのプロジェクトに従事している。

潜入ルポ 姿を見せたうわさのソフトハウス

■ 新時代を予感させる注目の作品群 ■

ロバーツ氏の代表作であるWING COMMANDERシリーズを順に追ってみると、アニメーションからフルモーションビデオ(以下、FMV)へと、時代を経るごとにハリウッド的なものに傾倒しているのがはっきりと分かる。しかし、今回各国のプレスに向けて発表された作品の中にはFMV使用のものが一つなかった。正直言って意外な気がしたが、これについては、「WING

COMMANDERのストーリーを進行させていく最上手段としてFMVを使用した。FMVがベストな方法だとは昔も今も思っていない」と語る。

以下、今回紹介された1999年から2000年にかけて登場予定の4作を、それぞれ解説し、デモや個別インタビューから判断した本誌なりのインプレッションを掲載する。

宇宙空間でのドッグファイトが満喫できる

STARLANCER

ジャンル: スペースコンバットシューティング
発売時期: 1999年春

最初に紹介された「STARLANCER」は、長期間開発の得意分野であるスペースコンバットシューティングだ。4作中ただ一つの外部プロジェクトではあるが、開発元のWarthog社(クリス・ロバーツ氏の弟、エリン・ロバーツ氏(Erin Roberts)がイギリスを国に残してできた開発チーム。過去にPRIVETEERシリーズなどを制作し、エリン氏の指揮の下にクリス・ロバーツ氏を支えてきたのが彼らである。

STARLANCERのストーリーは、近未来の太陽系を舞台に、地球外コロニーの確保に走ったアメリカ、イギリス、ロシア、中国の4大国が戦争に突入するというものだ。宇宙規模とはいえず、戦闘の基本はドッグファイトであり、プレイヤーの戦果によって次のミッション内容が弱々とな変化するようになっている。マルチプレイモードでは、インターネットやLANで最大8人の対戦が行える。

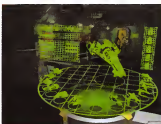
このゲームで驚かされるのが、軍司令部内の様子である。WING COMMANDERを含む従来のゲームなら、ロビーやフリーフィングルームは静止画で表現されていた。しかし、このゲームでは、プレイヤーキャラクターが実際に司令部内を歩き回れるのだ。戦闘など激しいアクションのない画面にからこそ、美しいアートで基地内を表現した点は賞賛的なアイデアと言える。ロビーではモーションキャプチャーされたCGキャラクターが立ち話をしているし、フリーフィングルームに入ると、ゲームが凍結されることなく、女性司令官がミッション内容を伝えてくる。その次に、画面左に出てくるホログラフィーを使って、そのミッションにあった機体と、搭載する弾頭の選択ができる。

格納庫から飛び出せば無限の宇宙が待っている。機体動かすと、遠くの星が縦状に流れ、遠さが強調されているのが感じられた。



基本戦闘画面

フリーフィング後はホログラフィーで戦時機や武器を選択する



ミッションフリーフィングはCGの司令官が行う

期待大の3D戦略シミュレーション決定版

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション
発売時期：1999年秋

CONQUEST: FRONTIER WARS

エリン氏のプロデュースによる「CONQUEST: FRONTIER WARS」は、Digital Anvil社のゲームとしては異色の3Dリアルタイム戦略シミュレーションである。Sierra Studios社から近日発売予定の「HOMEWORLD」と比較してしまうが、完全3Dの宇宙というわけではなく、2軸の移動はできないままになっている。その理由としてエリン氏は、「シンブルなインターフェースでプレイヤーに集中してもらうために」と説明する。実際、すべてがマウス操作でも行えるように工夫されており、ズーム機能はインテリマウスのホイールの上下運動で利用でき、カメラはホイールをクリックすることで90度ずつ回転させることができた。

22世紀、テラン(人類)は資源確保のため、タウ・セティ星、およびシリウス星系まで進出し、ある惑星で暴乱を発見する。その使用法を模索したところ、土著種族である昆虫型のエイリアン、マンティスの反撃を受けてしまう。しかも、そこに短命の生命体のセリアリウムや大型兵器のみを駆使するヴァイリアムなどが加わって、大規模な戦いが繰り広げられるのである。プレイヤーステップで利用できるのはテランとマンティスのみだが、マルチプレイでは4種族すべてを使うことができるようになるという。

画面を見て気付くのは、やはり簡略化されたインターフェースで、取っ付きやすいように配慮されているのが分かる。プレイの手順としては、手近な惑星の横にホームベースを建設し、資源採取用衛星などを配置しつつ戦力数を蓄え、そのほかの惑星にも手を広げていく。一つのマップに16個までの惑星が配

置かれるようで、ちゃんと惑星本体と大気が直うスビードで回っているのが素晴らしい。

カメラ視点は360度回転させることが可能で、マップ中に点在するガス雲などの障害物に視線を回すこともできる。標準的なマップのほかに、勢力分布が一目で分かるウィンドウもある。10数個の惑星を順番に占領していくことで陣地の拡大。勢力範囲が広がるのだ。

惑星付近にのみ設置できる「簡略移動装置」でユニットを移動させることができ、エリン氏の言葉を借りれば、「これで自分の陣地の1角が確保されても戦力を迅速に集結させる戦法が取れる」のである。広い宇宙



戦闘ユニットは大小合わせた戦艦だ。ほぼ中央に戦艦機動機が写っているのが見えるだろうか

での無軌道な移動。こういう形で戦術するのはプレイヤーにとってもありがたい措置である。

もう1点、CONQUEST: FRONTIER WARSの特徴を挙げるとすれば、それぞれの戦艦の船体に全備をゆだねる機能が使えらる点だ。船長たちはそれぞれ違った個性があり、それぞれ得意で行動する。戦闘経験から学習し、自分対自分でも上手にいくという3D的な要素を持っているのである。最もまたプレイヤーの動きを学習するところから、かなり巧みな思考ルーチンを開発しているように。



遠くから見た船体が壊れていくシーンを見るのも面白うまい



右からテラン、セリアリウム、ヴァイリアム、マンティスの4種族

世紀末の感覚が味わえる究極のアクション

ジャンル：アクションアドベンチャー
発売時期：1999年秋

LOOSE CANNON

三日目に紹介されたゲームは、発売元のマイクロソフトの旗印を目にする作品である。シューティングの要素が強く、火炎放射線や弾を放ち尽くした、路上の人間をひくこともできるという派手なゲームなのだ。マイクロソフト本社、ゲームグループGMMのエド・フリーズ(Ed Fries)氏は、「開発陣とも今後話していくべきことであるが、現在のところ変更はない」と語る。例外的に大切にしている会社として、このゲームの過激さは許されることだろうが、8人までプレイできる如きは許されそうだし、せめても報酬に発売されはしない。

このゲームのプロデューサーを務めるのが、Origin Systems社時代に、CRUSADERシリーズを制作したトニー・ズロベック(Tony Zurobek)氏。「LOOSE CANNON」の舞台となるのは、悪魔種族が表裏したために犯罪が多発している近未来のアメリカで、主人公Ashは警察に委託されたノワンティンターとして、単身犯罪者たちを立ち向かうのである。最終的

には巨大犯罪組織の元締めを倒し結末のことが目的だが、20ほどのミッションには四つから五つ程度のサブクエストがあり、資金が足りなければ、簡単な資金稼ぎをすることができるようだ。

見せてもらったデモはオースティン街を再訪したマップだったが、このほかに8都市と12の郊外マップを用意している。完成すれば、交通ルールを守って行動する人や車が街に溢れ、すいぶんどこでやがたなることになる。

ミッションスタート前には、プレイヤーはマップ内の警察本部に赴き、許可書を得なければならぬ。武器の買い出しや車庫で修理なども行えるが、そのほかのビルに入り、近道としてデパートを渡り抜けるということはできないようだ。それはあくまでも犯罪の取り締まりというゲームプレイにフォーカスしている(ズロベック氏)からである。

サブクエストはランダムに登場し、本編からの無断によって知ることはできる。内容はメインストーリー

とは関係ない。銀行強盗とか人質事件の解決といったもので、金銭的に余裕があったり、忙しければ受ける必要はない。「一般人を殺害することもできるが、自分が無理に追いかけられる羽目になるのでお勧めしない」とズロベック氏は言う。

デモでは車でのアクションシーンをメインに使用していたが、車身で戦うことも多いようだ。筆者は当初、車を降りてまわって戦う理由が何なのか理解できなかったが、Ashというキャラクターのアドベンチャーゲームだと考えれば分かるかも知れない。ラクラクロフトばりの動きで敵をほんろうしつつ、車で進入できないエリア内部に乗り込んでいくのである。その代、車に搭載する武器だけでなく、スナイパーガンなどキャラクター用の武器も10数種類用意されているのだという。気炎発火も素晴らしい、目が眩みかけてゆくことと夕焼けになつていく描写は、つい車を止めてじっとみじみとばてをくちめたい気分になるだろう。

100人規模のマルチプレイが楽しめるDigital Anvil社の本命ゲーム

FREELANCER

ジャンル：アクションRPG

発売時期：2000年

開発初期段階のため、実際のゲーム画面を見ることができなかったものの、battle.net形式で100人までのマルチプレイを想定したアクションRPGが発売された。クリス・ロバーツ氏との対談という形での説明のみだったため、ゲームの概観しかお伝えできないが、この(FREELANCER)は非常に野望に満ち溢れたゲームである。

宇宙に拡大したことで、国家が家系の単位に変わっていった未来のドラマで、プレイヤーはLiberty(アメリカ)、Bretonia(イギリス)、Kusari(日本)、Rhineland(ドイツ)の4家系に属して、36の惑星をまたいだ戦略や訓練を行う。プレイヤーキャラクターのグラフィックはそれぞれの家系のものが用意され、PeasantからElite Guardまで段階的に変化していくようだ。

ゲーム画面の想像力を膨張させるために例を挙げてもらったが、「宇宙空間ではPRIVATEER(みだりに戦闘機などを使ったアクション)だけど、惑星上での基本型はBLADERUNNER(Westwood Studios社より発売中)のような作風になる」という。ハイレゾリューションで表現された3D空間で、多いものなら1万ポリゴンに達するオブジェクトもあり、それらすべてをスローダウンすることなくレンダリングできるようなクワイクエンジンを開発中なんだと説明する。果たして、宇宙空間と惑星上でのグラフィックやアクションを同じエンジンで処理できるのかは不明だが、コンセプトアートなどは見る限り、Digital Anvil社の本命ゲームとなりそうな予感がする。本誌でも引き続き取り上げていきたいゲームの一つである。



100人規模のマルチプレイができるというFREELANCERについて語るクリス・ロバーツ氏



まだアルファにもなっていないため公開は見送られたが、コンセプトアートはほぼ仕上がっていた



全米9都市が30°から自然に再構成されている



アクションの基本となる試乗車は10種類から選択できる



アジト付近で、車から降りた日没の場面



マイクロソフトからの資金援助で設立した会社だけあり、作品はすべてマイクロソフトから発売され、MSN Gaming Zoneでプレイできるよう計画されている。また、DirectXに対応させるのはもとより、GlideやそのほかのグラフィックAPIにも積極的に対応させていくのだという。Digital Anvil社は1997年暮れになってAMDとも提携しているため、3DNow!やK7に最適化されることは間違いないだろうが、AGPやMMXへの対応については積極的なコメントはもらえなかった。

前出のフリース氏も話していたことだが、今回紹介した作品はインターフェースの簡略化などによる「取っ付きやすさ」とゲームプレイを煮詰めていくことで得られる「熱中度の高さ」を目標に作られているようである。STARLANCERとLOOSE CANNONではフォースフィードバック機能をサポートする予定もある。

1999年の夏以降、次々と登場してくるDigital Anvil社のゲームに期待したい。



Play Online インタビュー with

戦略シミュレーションの大家、Firaxis Games社に潜入し、期待の「ALPHA CENTAURI」の制作者に会ってきた。

アメリカの首都に程近い場所にあるメリーランド州近辺は、東海岸ではマサチューセッツやニューヨークに続くハイテク産業地域である。ここに本拠地を置くMicroprose社は、1996年にSpectrum Holobyte社に吸収合併されている(名前だけは存続する)。その年に、Microprose社にいたブライアン・レイノルズ氏は、当時開発チームのコアメンバーだったシド・マイアー氏(Sid Meier, Firaxis Games社長兼開発担当ディレクター)、ジェフ・ブリッグス氏(Jeff Briggs, 同社社長)と共にFiraxis Games社を創設し、再出発することになる。

Play Online (以下、PO): まず、Firaxis Games社の名前の由来についてお伺いします。
Brian Reynolds (以下、BR): 別に深い意味はないんだけどね。聞かえがいからですよ。

PO でも社名を決めるプロセスはあったんでしょう?

BR はい、一応「人々を自然に楽しませる技術と創造性を掛け合わせること」が、社の口にもある「創造力の火の車輪」ということを表しているんですけどね。あと「世界最高の戦略ゲーム」っていうのもあったな。

PO 要するに、まったくの塩語なんですね、Firaxis Games社として独立されたからの第1作となった「Sid Meier's GETTYSBURG!」(エレクトロニック・アーツより発売中、以下、GETTYSBURG)にも少なからず協力されているようですが、具体的に何をしたんですか?

BR 私はもともと歴史に興味があり、大学もその方面を出ているんです。GETTYSBURGでは歴史的な背景の考察やリサーチをして、ゲームテストとしても参加しました。

ようやくターンベース制のシミュレーションでも ネットワークゲームとして 素晴らしいものになるという 確信を得ました



Firaxis Games社の3人。左がジェフ・ブリッグス氏、右はシド・マイアー氏。3人の連携により面白く出ている



現Firaxis Games社副社長で、ALPHA CENTAURIのメインプログラマー、Microprose社時代はアドベンチャーゲーム数本の制作に関わった後、シド・マイアー氏の片腕として、COLONIZATION:2を共同でデベロップし、大ヒットとなったCIVILIZATION IIで中核的役割を担った。親子の同僚関係をデジタライズして、スクリーン・サーバーを自作までしているという子細。

Brian Reynolds

見た目で判断し難いが、地形が3Dとなったことで戦略性も高まっている。下部右側にあるサウンドウインドウを見ると、今回は地形の音場設定で勢力の移動を察知することが可能になっている

PO GETTYSBURGのパッケージには、「レイノルズの戦略マニュアル」といふ小冊子が付いていましたね。見たところ、あの写真はレイノルズさんのようですか?

BR ああ、あの写真に撮ったやつですか。あれをやることになったいきつがあるんですが、Firaxis Games社にいる20人くらいのメンバーでGETTYSBURGのテストを兼ねて対戦をやったんです。それで優勝したのが私だったので、そのご褒美で作ったのがあのマニュアルというわけなんです。褒美を理由に仕事をさせられただけだったんですけど(笑)。

PO Microprose社では、「Sid Meier's COLONIZATION」でデビューされているんですか?

BR いえ。もともとアドベンチャーゲームをずっと制作してたんですよ。その後1991年に、Sid Meier's COLONIZATIONで戦略シミュレーションを初めて手掛けたのですが、あの作品が私のクリエイターとしての飛躍となったんです。戦略ゲームは作る側も非常に楽しめるものと気付かせてくれたんです。

PO 「Sid Meier's CIVILIZATION II」(以下、CIVILIZATION II)は200万本近くのセールスを記録していますが、実質的にはあれもレイノルズさんの作品とっていいですよね。

BR そうですね。もちろん、彼も自分の名前を冠したゲームを出すわけですから、制作でも大きな役割を果たしていますし、あの作品も彼のオリジナル作品と勘算があればこそです。それにシドの名前を付けていれば売れるのは事実だからね(笑)。

この作品について、彼は非常に誇りに思っているの、「自分の名前が全面に出ていくことも惜しい」とニコニコしながら話す。偉大なプログラマーの影のような存在であっても、自分が関わったゲームに対する愛着は相当なものだろう。もともと存在する素晴らしいアイデアをさらに巧みに盛り付けられるアレンジのうまさ、彼は持っているのかもしれない。「Sid Meier's ALPHA CENTAURI」(以下、ALPHA CENTAURI)もそんな作品なのだろう。

PO ALPHA CENTAURIはどんなゲームになるのでしょうか? 見たところCIVILIZATION IIと似ていますか?

BR 確かにグラフィック面では大きな変更点はないですし、ターンベースの戦略シミュレーションですから前作と似ていますね。でも、地形は3Dに



ブライアン・レイノルズ



ユニットはひびり大で、建造物も多岐にわたる異星の異星戦が特徴。画面中に文字が多いのは、ワンボタンで敵の基地の破壊状況が表示される親切機能。これで大規模な戦いの観戦ができるだろう



現在アメリカでの広告に使用されているゲーム画面。ズーム機能が付いているが、ゲーム中敵のたから箱も表示するのだからこれくらいは解らなう。画面中央の緑や白のラインは敵地との境界線を示す新機能の一つである



基本的な要素のウィンドウ画面。緑が食料資源、オレンジがエネルギー資源、水色が水資源を示しているように、この画面は「ゲームプレイ」を視覚化している

なっていますし、ゲームプレイという点を考慮すると、非常に進ったものになります。

PO ALPHA CENTAURIはCIVILIZATIONシリーズの真の続編とされていますが、差し支えはありませんか。

BR シリーズを作ったコアメンバーの多くが、今Firaxis Games社でALPHA CENTAURIを制作しているわけですから、ゲームの血統として見ればそれでいいと思います。

PO ゲームの背景はどうでしょう。

BR 表には出ませんが、実は前作のストーリーの続きでもあるんです。あの作品の最後でどうなったか覚えていますか？

PO 宇宙船を建造して、最も早く移住先に飛んで行った文明が覇権を握った。

BR はい、それとどろどろしたのがこの星であるという設定なんです。

PO おお、なるほど。

BR 惑星に到着したのはプレイヤーを含む7人のリーダー以下、少数の移住者なのですが、すでに基本的な文明は整っていますから、その星の調査や未知の技術、軍事技術の開発といったことをします。もちろん、文明の進歩だけでなく自国の拡大もテーマです。惑星内の別の場所に着陸した別文明の来いともありますから、敵地への侵略や自国の防衛といったシリーズの根本的な戦略要素は従来とありです。

PO ゲームプレイで美化した点はなんですか。

BR 一口で言うのも大変ですが、この新世界を統治することになるのが、7つに分かれたファクションと名付けられた組織なんです。猛大路線、経営、エコロジーなど、それぞれ重視しているものも違い、長所短所もありますから、これだけでも7通りのプレイができるということになります。

PO 敵対するリーダーたちもその重視する事項に従って行動するのですか。

BR ええ。要するに前作と根本的に違う点は、ALPHA CENTAURIは

“文化の異なる部族”ではなく、“違う哲学を持った集団”との攻防戦となることです。それぞれ独自の哲学に従った行動をしますし、意見も出します。このゲームでは、“プラネターリカウンスル”というファクションの代表者が集まる会合を開くことができます。例えば、膨大な人口をサポートするために、極点の水を溶かして多くの水を得るべきかどうか、などという個々のファクションでは大きすぎるプロジェクトを決定する国連のようなものです。ここでも意見の対立がそれぞれの思想によって起きることがあります。

PO なんだか他国との駆け引きが面白くなるようですね。

BR そうですね。われわれがこの作品で力を入れている部分が、他国との外交部分なんです。前作は5択くらいしかなかったですが、ALPHA CENTAURIでは、技術提携や軍事条約といった条約以外にも、物資の輸出入など100以上におよぶ細かい交渉が行えるようになっているのです。先ほどのプラネターリカウンスルですが、敵と友好的に接したり、うまく自分側に引き込むことでカウンスルの会長に選出されて体制を優位にすることもできます。

PO 政治の体制は民主主義に固定されているのでしょうか。

BR 今回は未来がテーマですから、民主主義が一番だというのではなく、プレイヤーが自由に政治体制を作り上げられるようにしています。

レイノルズ氏は“前作”という言葉は何度も使用しているが、これがCIVILIZATIONシリーズを指していることは賢明な読者には分るだろう。CIVILIZATION自体の権利はMicroprose社が保持しているため、実質的には次作であっても公にはそう言えない。実際、前作は前作なりに、数本の後続ゲームの発案を控えているからだ。

さて、ALPHA CENTAURIでコアとなる外交部分についての話は聞いた。だが、ゲームプレイでの重要点はこれだけではない。



SID MEIER'S
**ALPHA
CENTAURI**

使用するユニットは各パーツを組み立てて船のものを作ることになる。製作したものにネーミングできるようにになっていると嬉しい



PO グラフィックは一見取って見ると、よく見れば地形が本当に3Dになっていますね。

BR しかも、今回は山を削るとか、森を切り開くという行為だけではなく、海の埋め立てなど地形を大きく変換することが可能になっています。

PO 気象の変化もあるそうですね。

BR はい。例えば、雨が降る方向というのは西から東への基本パターンに固定されていますが、これによってその島の西側はよく雨が降って食料生産の効率が上がる、山脈を開けた東側は乾いた土地になるなど気候に違いが出てきます。

PO プレイにも影響するのですか？

BR もちろんですよ。例えば、さっき説明した地形を変化する Terraforming という技術が身に付けば、山を削って向こうの土地にも雨を降らせて食料生産に達した土地を作るとか、その反対に山を盛り上げて敵の資源を減らすという行為が考えられますね。

PO 画面には街とユニット以外にもいろいろなモノが配置されていますね。
BR ALPHA CENTAURI では、街ではなく、居住施設という概念なんです。よって、リサーチラボや食料生産用の施設は、その範囲内にあるマス目であれば建設することができるようになっています。

PO ユニット関係で変更部分はほかにありますか？

BR いっぱいありますよ。この惑星には知覚的生物はいませんが、数種類の生き物が生活しています。自分のテリトリーに被害を与えることもありますが、リサーチすることによってその生物の仕組みを知り、逆に自分の技術に応用することも可能になります。

PO 具体的な例を挙げただけですか。

BR マインドワームという生物がいますが、この生き物をリサーチすることによって人類は人心の仕組みについて理解でき、コントロールすることさえも可能になるのです。

PO ということは……

BR (ニヤリとして) そうなんですよ。それ以後、武力だけではなく超精神力で攻撃するようなユニットを生産することができるようになります。前作では、重火器ユニットを大量生産すれば簡単に勝てたり、防衛することができたが、今回はプレイヤーには武力系と精神系のユニットをバランスよく作っていくことが求められるでしょうね。どちらか一方だけでは勝てないですし、かといって両方を大量生産するには膨大な時間と費用がかかってしまいます。



マインドワームの初版アートワーク。この生物を研究することで人類の想像の範囲は多岐にわたる。未知の惑星を探索して、より高い技術を得るという思想が、前作の二番煎じっぽくはない

PO VEHICLE DESIGN (車両デザイン) というオプションを見かけましたが、
BR ALPHA CENTAURI では、技術や文化を進化させてユニットが作れるようになるのではなく、車両ユニットに取り付けるパーツを開発できるようになります。その概念を踏まえて、ユニットそのものを作り出すのではなく、プレイヤーが開発したパーツを組み合わせてユニットを生産していきます。シャーシ(胴体)、武器、シールド、エンジン部分となるリアクター、それに二つの特殊能力の計6種類を組み合わせてユニットを製作できるのです。

PO すいすいですね。特殊能力とはどんなものですか？

BR サイクックユニットに対する抵抗とか、ステルス能力などですね。

PO 建設ユニットに関しては？

BR えっと、そうですね。海上、または海中にまで領土を広げることが可能になります。

PO CIVILIZATION でも海上でシールドを生産できるような建物がありました。

BR そうでした。でも ALPHA CENTAURI では実際に海中に居住区を建設したりできるんです。

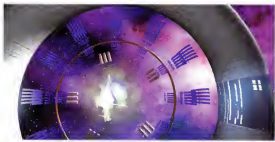
ここまで読んでかなり複雑になっているのは、と心配になった人がいるかもしれないので一応説明しておが、インターフェースは簡潔で見やすく、逆にプレイしやすくなっているようだ。このゲームが複雑に見えるというのは、制作者が細部にわたって作り込んでいるからであって、それはやり込めばやり込むほど味が出てくるゲームということではないだろうか。シド・マイアーズ氏が目指す趣きのこいゲームプレイの追求を、だれよりもレイノルズ氏本人が理解し、実践しているのであらう。

PO 画面を見る限り、2D空間に境界線のようなものがありますが、

BR ええ。これは前作でプレイヤーからの要望が強かった機能の一つだったんです。前作では近接する都市の境界線はウィンドウを切り換えることでみることができたのですが、ALPHA CENTAURI ではその必要がなくなります。

PO 技術の進歩が技術的にいくシステムはなんと呼ぶのですか？

BR われわれはテクノロジリーと名付けています。



まだ不明の部分が多いが、科学の進歩によって開発されるであろう新技術、バグのクマートランスミッター(情報伝達装置)のかなり詳細に登場するものという点だが、これといった利点があるように見えるだろうか

NEWS SUMMARY

PO そのテクノロジーツリーにしろ、前作であった「世界の7不思議」の建設にしろ、ああいう機能がさらにゲームを奥深いものにしていったと思うのですが、ALPHA CENTAURIでも採用されていますか？

BR もちろんです。シリーズの重要な要素ですからね。未来をテーマにしている以上、架空のものを考えるのに苦労しましたが、なるべく現実味のある将来の技術や科学の発展を研究しながら制作しました。

PO 実際に今打見することができましたか？

BR ここにあるものかそうですよ(机を整理し始める。その表はテーブル敷きのように机の上に貼り付けられていた)。

PO うわっ。何か込み入っていますね。数は増えていますか？

BR そうですね。あまり遅くないですが、増えています。えっと、56あるんだっけ？

PO 考えるのが大変なんじゃないですか？

BR 開発のかなり初期段階で、この元になるアイデアはできていたんです。リサーチには時間をかけましたが、書き上げるのは早かったですね。その後、ゲームのバランスなどを考慮しながら変更しています。

1995年のE3では、戦略シミュレーションのターンベース部門で、すでにベスト賞を獲得しているALPHA CENTAURI。開発陣は決してターンベースにこだわっているのではないと言う。そのあたりをレイノルズ氏に聞いてみた。

BR ゲームにはそのゲームにあった面白さがあるわけで、特にCIVILIZATIONのような拡張型のゲームはリアルタイムに向いていない、というのがわれわれFiraxis Games社の判断です。何もトレンドに合わせてリアルタイムに変更する必要は感じなかったですね。

PO CIVILIZATION IIでは、ネットワーク対応に関する批判もありましたが、今回バッチリなのでしょうか。

BR このジャンルとしては革命的なものになると思えますよ。ようやくターンベース制のシミュレーションでも、ネットワークゲームとして素晴らしいものになるという確信を得ました。

PO マルチプレイモードについて詳しく説明していただけますか？ 今、Microprose社では結構苦労しているようですが。

BR 考え方を根本的に変えたのです。もともと趣味のチェスからアイデアを得たのですが、考えてプレイするゲームだけに、逆に時間を制限してやればいんじゃないかと。チェスには5秒なり、10秒なり、与えられた時間内にこまを動かさなければならないゲームがあるのですが、ALPHA CENTAURIもその要領で、素早い判断とマウスさばきが必要になるわけです。

PO でも、領地が大きいとプレイしづらいのではないですか？



スバルを率いるランディアコ大佐との交渉場面。外交的メッセージは大幅に増え、ゲームプレイにも重要な要素を加えることになるという。下部にあるデータウィンドウの左から右までが地球時代の星々の配置を右側で開けてみる。ちょっと笑える

BR だから面白いですよ。大団には豊富な物量が、小団には機動力があるわけです。

PO なるほど、時間のかかるターンベース型のシミュレーションにスリルを与えるだけでなく、ゲームプレイとしての面白味も出てくるわけですね。楽しみになってきたなあ。

BR マルチプレイモードの対戦人数はアクションの数に合わせて7人までを予定しています。現在はまだ調整中ですが、少数でのプレイなら45分から1時間くらい終わるようにしようと思います。

PO CIVILIZATION IIは、テキストベースのデータファイルでユニットの変更ができることにも人気がありましたが、今回はどうなりますか？

BR 人気の機会はなるべく残そうにしています。ネットワーク対戦でのセキュリティなど問題もありますが、マップやルール、テキストでも変更できるエディターを付属させる予定です。

PO この手のゲームって、作る側の人間も制作課程でいろいろ勉強できて楽しいんじゃないですか？

BR 本当にそうですね。ALPHA CENTAURIでは文明や歴史だけでなく、科学や天文学まで深い知識を得ることができましたからね。

PO (ちょっと驚いた目でも)。実際はどうなんですか？

BR え？ なに？

PO さき、ふと思ったんですけど、アルファケンタウリ星(ゲームタイトルはアメリカ読みに従ってセンタウリと発音する)って太陽と同じような恒星でしょ？ 設定からして間違っていない？

BR ……バレてました？ でも、タイトルを「アルファケンタウリの惑星」とかにするのは変じゃないですか。だれもアルファケンタウリそのものに移住したなんて言いませんよ。その証拠に知っている限りをお教えしますが、アルファケンタウリは実は三つの太陽からなっていて、二つの大きなやつが互いに回っているその外に小さなものが……(と、彼の知識の証明がその後しばらく続く)。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa

ブラネターリカンパニルと呼ばれる伝説的な集合が同時開発。移住のリーダーたちが意図を交換する。短期決戦の事象は多数決で決定するのだ



QUAKE II, STARCRAFT

ついに3シーズン目に突入した
ゲーマーによるプロフェッショナルトーナメントPGL

AMD
PROFESSIONAL GAMERS' LEAGUE

1998年11月12日から14日までの3日間、カリフォルニア州サンフランシスコのインターネットカフェ「Club I」で、第3回AMD PGLが開催された。今回協賛しているのがダイヤモンド・マルチメディア・システムのため、正式名称がDiamond Multimedia AMD Professional Gamers' League Championship (以下、PGL)と、とんでもない長さになってしまっている。主催メーカーの地味で開催されただけあって、日を過ごすことに観客が増え、関係者がうれしい悲鳴をあげるほどの大盛況となった。

PGLとは、以前も紹介したように、ネットワークゲームの対戦をプロスポーツに見立てた「ゲーマーの祭典」である。今回は、戦略シミュレーション部門に「STARCRAFT」、アクションゲーム部門に「QUAKE II」が採用された。また、「QUAKE」のチーム対戦も前回から引き続き行われた。ルールや開催要項の詳細については公式ホームページ (<http://www.pgl.com/>) を参照していただきたい。QUAKE IIの予選は、従来どおり、TEN (Total Entertainment Network: アメリカ大手のオンラインゲームサービスプロバイダー) で行われたが、STARCRAFTの予選はbattle.netを利用した。個人戦ではそれぞれ上位8人、そして団体戦では上位4チームがネットワーク上で進考され、LANを使用した本選への出場が決まった。



QUAKE II 個人戦

15歳の天才ゲーマー-immortal登場

1997年度の獲得賞金の総額が10万ドル以上に及ぶ天才ゲーマー、デニス「Thresh」フォン氏については今さら説明する必要はないだろう。1998年のE3で開催された第2回大会では個人の参加を見送ったものの、今回はQUAKE IIで予選1位となり、クランDeathRowを率いるのQUAKEのチーム戦でも決勝進出を果たしている。また、STARCRAFTでも、第2次進考の128人に残るという快挙を成し遂げたのだ。まだ21才になったばかりだが、すでに王者の風格さえ感じさせる。

さて、QUAKE IIの本選第1回戦で、Threshは対戦相手のPharoahが病欠のために不戦勝となったが、次の試合で前評判の高かったimmortalに史上2度目の公式戦敗北を喫してしまう。このimmortal、本名はカート・シマダという日系人の若者で、まだ15歳である。照準を合わせるのが難しいRail Gunの名手、3回に一度は命中させるという神業を持つQUAKERである。20分という試合時間のほとんどの間、両者とも、攻撃、防御面から相手の持つ技術を見せ付けた。しかし、ラスト5分ごろからimmortalのラッシュが始まり、終わってみると10対1のスコアでThreshを取り、会場を騒がせた。

PGLトーナメントはダブルイリミネーション方式というアメリカのLANパーティー(個人が自分のマシンを持ち寄って、LAN対戦する会合)で人気のある方法を採用している。一度負けても敗者復活戦で勝ち上がることがで



QUAKE IIの優勝戦を勝ち抜き、皮肉さでは両手を上げて喜ぶThresh

き、優勝戦への再度挑戦が可能になっている。時間がかかるが、実力を出し切るには最良の方法なのである。初日のハブニングの後、両者は順当に勝ち込み、優勝戦で再び対面することになった。

Q2DM3の戦場で王者Threshの復活するか

最終日の優勝戦に選ばれたマップはQ2DM3。2日前にimmortalがThreshを下したマップである。しかし、「あの試合で両おにピンタを食らったような気がして目が覚めたよ」と話していたThreshは、相手の行動を完全に読み取る彼の持ち味を發揮。序盤からRail Gunを自分のものに

の王者が決定した第3回PGL特報

STARCRAFT 個人戦

開発者をも喰らせた STARCRAFTプレイヤーたち

STARCRAFT決勝戦は、お気に入りの種族を持たずに毎回ランダムに選ぶプレイヤー、ジェロム"Gadienton"セヴァン氏と、battle.netではLukas-DSDというハンドル名で、1400という高得点を保持するロバート"Kin-Dom"チャン氏との戦いとなった。Kin-Domは前日Gadientonに敗北しているが、第2回大会の優勝者eVERLASTを敗ったダークホース的な存在だ。

The Lost Templeでの対戦が決まった瞬間、Kin-Domサイドから歓声が上がった。ニコニコする彼の顔つきからすると、得意なマップであるらしい。対称的に浮かない表情で席に着いたGadientonが選択した種族は、Terran使いのKin-Domが攻めを得意とするZergだった。

試合開始後の10分くらいまでは、Gadientonが十分な数でのラッシュをかけるが、Kin-DomのBunkerに付随されるというスローな展開が続いた。その後、Evolution Chamberを完成させてHydraliskをパワーアップさせていくGadientonに対し、Kin-DomはeVERLASTを敗った時と同じSiege TankとBunkerのコンビネーションで中央のスポットにまで進出してきた。一度は攻撃の勢を緩めたGadientonだが(実はこの間に中央部左手のMineralを確保している)、3グループに分けたHydraliskをKin-Dom本陣に突入させて、Tankほか多くのSCVの破壊に成功した。Kin-DomはようやくGadientonの勢力拡大に気付くが、うまくけん制され、攻撃を何度もキャンセルするという失態を演じた。後から思うと、このあたりで勝敗の行方が決まっていたのかも知れない。Mineralが不足して拡大に走るKin-Domの動きを感知し、GadientonはOverlordによる輸送と地上からの攻撃で、転る相手を封じ込めたのだ。



STARCRAFT個人戦決勝戦の瞬間。Gadientonは、未だ未知の種族にプレイしているという状況に、Gadientonは、「みんなそれやれよ」と、相手や状況がわからないという状況で戦っている。



大会で使われたマップThe Lost Temple。Gadientonは、このマップでOverlordのディレイトリから進出させる。

QUAKE 団体戦

イーストvsウェストの激しい攻防戦

QUAKEの団体戦で最終4組に残ったのが、西海岸を拠点とするDeathRowとPower Ranger、そして東海岸を拠点とするClan GibとClan Capitolだ。試合時間は20分で、クランメンバー4人の合計Frag数で勝敗が決まる。中堅都市の多い東海岸勢は、お互いの距離が遠いため、おそらくLANでのプレイには慣れているのではないかと考えていた。しかし、Clan GibとClan Capitolは競り合うように大きな声を出し、お互いにうまくコミュニケーションしつづけていた。ほとんどの場合リーダーのみが指示する西海岸勢とは明らかに一線を画したスタイルだった。

敗者復活戦のない団体戦で、決勝に進んだのがGunpwr、Havox、Lord Jim、RonBobで構成される"Clan Gib"と、B2、Frick、Reptile、Threshで構成される"DeathRow"。アメリカには有数のクラン同士の激突となった。Reptileは、第1回大会でThreshと死闘を繰り広げたのを本誌でも報道したことがあるが、その後友情が芽生えてDeathRow入りした。しかし、試合には情けなどなく、準決勝の大事な場面でチームリーダーのThreshを倒してしまっただけで、最終戦ではUnholyと交代している(DeathRow独自のルール)。

試合内容は最初の5分くらいの時点でClan Gibがマップを支配し、倍以上のFrag数を獲得していたが、Threshが相手をかく乱しているときにFrickとB2がうまく連携して、すぐにClan Gibに追いついた。中盤にはかなり激戦も見られたが、Clan Gib側は攻撃をうまく組織化できずにジリジリと差を広げられ、結局121対76で、DeathRowが大会優勝を果たした。



優勝したDeathRowのメンバーが記念写真を撮っている様子。DeathRowメンバー。

次回は日本人プレイヤーの参加に期待

優勝賞金は毎回確実に増え、QUAKE II、STARCRAFTの個人戦の優勝者には、8,500ドルの現金に加えて、パソコンなど数々の賞品が授与された。QUAKE団体戦ではDeathRowが1万4,000ドルを獲得している。

QUAKE IIが発売されたころは、「Threshは最近弱くなった」という声をよく耳にしたが、今大会ではQUAKE II個人戦、QUAKE団体戦でThreshが優勝しており、彼が今年PGLで獲得した賞金だけでも2万ドル近く上っている。まさに王者復活と言いうのふさわしい活躍だ。

第4回PGL大会もすでに計画されており、1999年1月13日までならレジストレーションが可能である。大会には参加するにはPGLオフィシャルサイトでサインアップすればよいのだが、TENの有料会員になる必要がある(battle.netで予選を行なうSTARCRAFTでも同様)。4月8日から11日まで、ニューヨークからサンゼルスで、QUAKE IIのデスマッチ個人戦とSTARCRAFTの2 on 2のチーム対戦が行われる予定だ。

今回のSTARCRAFTのファイナリストにはヨーロッパから2人の参加者がいたし、アクションゲームほどレーティングを気にすることがないだけに、日本からの参加者にもチャンスは大いにある。ぜひ読者の皆さんも世界の頂点を目指してほしい。ついでにアクション部門に参加しようという勇気ある読者のために、Immortal vs Threshの決勝を両サイドの視点で撮ったデモを付録CD-ROMに収録している。これを参考にして明日の栄光を勝ち取っていただきたい。



Gadientonの勝利。Healthがゼロになった瞬間に勝利を告げるThresh。

し、「目には目を」の戦略でマップを掌握した。ImmortalもThresh相手に奮戦したが、Health値2%まで追い詰めながらも逃げられるなど惜しいプレイが続く。結果は10対3でThreshが勝利した。

その後、ダブルリミテーションのルールに乗っかってもう1戦が行われた。ImmortalはQUAKEタイプのマップ、Power Tripに慣れていたが、最初から陣形をいたたきで集中力を失い、43対0というこのレベルのゲームには珍しい大差で決着が付き、Threshに勝利の女神がは笑んだ。この時点で「イミ」という愛称まで付けられた若手15歳のプレイヤーだが、「穴があったら入りたい気分だよ」と肩を落としていた。

国内発ネットワーク

So-netがネットワークゲームに本格参入
Party Crewを1999年3月より開始

「ポストベト」でおなじみのSo-netが、いよいよネットワークゲームサービスを開始する。ゲームサイト「Party Crew（パーティー・クルー）」を立ち上げ、本格的にネットワークゲームの市場に参入することが発表された。

このParty Crewの発表会にて、ソニー・コミュニケーションネットワーク取締役の保利有孝氏は「日本でもインターネットはだいぶ普及し、ネットワークゲームがじょうぶに遊べる環境になってきました。日本のゲーム開発のスキル、ノウハウは高いものであるにも関わらず、ネットワークゲームへの参入は遅れていると言えます。Party Crewでは、今後3年間で（ネットワークゲームサービスとして）国内最大規模であることを目指しています。3年間で30タイトル以上のリリース、30万人の会員数を目標としています」とその意気込みを語った。

対応タイトルについては、すべて日本国対応のものとなる。また、海外タイトルとの契約、共同開発も積極的に行っていく。

サービス料金に関しては、1タイトル当たり、月額500円前後で無制限にプレイできる予定。入会金は無料で、ゲームタイトルごとの利用料金が有料になる。支払い方法は、当初はクレジットカードでの決済のみだが、サービス開始から1年以内にさまざまな支払い方法を増やしていく計画だ。もちろん、So-net会員以外でもParty Crewは使用できる。なお、ある程度古くなってきたゲームは、何本かまとめて安い使

用料金で提供するようなサービスも検討されている。

気になるのは、通信機能が付くとうわさされているPlay Stationの次世代機との関連性についてだが、「Party Crewは、今のところはパソコンをベースに考えています。今はソニー・コンピュータエンタテインメントとの提携はしていません」との答えだった。

また、同じソニーグループの中でいち早くネットワークゲームのサービスに着手してきたソニー・ミュージックコミュニケーションズのNetGame.Netチームとの関連性についても、「今のところ提携する予定はありません」とのこと。「ネットワークゲームをもっとみんなのものに」をスローガンに設立したParty Crew。1999年3月から本格的にサービスを開始していくという。最新情報は <http://www.so-net.ne.jp/game/> でチェックできる。ユーザー獲得のかきととなるのは、やはりそのタイトルのラインナップにかかっているだろう。発表されたParty Crewのタイトルは、以下の五つだ。



Party Crewへの意気込みを語るソニー・コミュニケーションネットワーク取締役の保利有孝氏



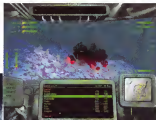
SARAC

1999年6月より本サービス開始予定

深海探検3Dリアルタイムアドベンチャー「SARAC」。ネットワークゲーム用のソフトウェア開発キット「コンダクター」で有名なVR-1社が開発を担当している。西暦2067年の未来、地球から遠く離れたAmunという惑星が舞臺だ。Amunは惑星表面の97%が海で覆われており、海上は強烈な嵐で居住には適していない。しかし、天然資源が豊富なためSummersville-Watanabe Industriesによって開発が進められ、海底都市が建設されている。

プレイヤーはSARAC (Sub Aquatic Reconnaissance Acquisition Craft) と呼ばれる小型の潜水艇を操縦して、そのAmunの深淵を探索する。各プレイヤーは持つ海底都市のいすいすに異なり、海底資源の採掘や、敵対する都市のプレイヤーとの戦闘、深海のどこかにあるという海底の都市の探索などを行うのだ。未知の海洋生物との戦いもある。Direct3D、Glideに対応しているため、グラフィックにも期待が持てる。ラジオ機能による音声チャットも可能だ。

このSARACは、すでにアメリカオンライン(AOL)とも契約が決まっているが、アメリカでのサービスはまだ決まっていないとのこと。



©1998 VR-1, Inc

バトル・プリンガー

1999年6月より本サービス開始予定



©1998 Sony Communication Network Corp.
Developed by (有)トランスファ
(株) プランニング・オフィス

「バトル・プリンガー」は、ネットワーク対戦RPGだ。プレイヤーは、ほかのプレイヤーが育てた戦士と戦闘を繰り返しながら大層を遊び、五つの紋章を手に入れる。すべての紋章を手にしたものが、世界に君臨する最強戦士の得つ前にて、戦いを挑む権利を得るのだ。その戦いに勝利すると、そのプレイヤーは最強戦士として世界に君臨することになり、ほかの戦士の挑戦を受け続ける。また、この世界にはいくつかのなぞが存在している。これらのなぞを解明することもあるのが目的である。

戦闘シーンは、Direct3Dに対応した3Dグラフィックで描かれ、豪華に見えるアイテムなどによって攻撃方法は多様に変化する。プレイヤーが常にサーバーへ接続しなくても、戦士を競技場に登録しておけば、自動的に戦闘を行うのでレベルアップさせることも可能だ。

ゲームニュース

Jong Plugged (ジャン・プラクト)

1999年3月より本サービス開始予定

本誌p.028でも紹介されているとおり、現在すでにβテストが行われている「Jong Plugged (ジャン・プラクト)」の、麻雀の対戦機能だけでなく、チャットやユーザー検索、電報(短話)などのコミュニケーションを楽しむ多彩な機能が充実している。

1サーバーにつき216卓が用意されている、必要に応じて順次サーバーを増強していく予定だ。また、月間表彰や役賞表彰など、さまざまなイベントも開催が予定されており、Mac版も順次開発中とのこと。このJong Pluggedは、本誌今月号の付録CD-ROMに収録されているので、ぜひプレイしてみよう。



©1998 Sony Communication Network Corp.
Developed by (株)ドラゴン

動天

1999年3月より本サービス開始予定

戦国時代を舞台にした、天下統一が目的のインターネット戦略シミュレーション「動天」。1999年3月からサービス開始の予定だ。インターネットに接続でき、インターネットエクスプローラー4.01 ServicePack 1以上が、ネットスケープナビゲーター4.02以上のウェブブラウザさえあればプレイできる。

動天では、プレイヤーは一つの島の戦艦になり、その島を治めつつ、領土を拡大していく。そのためには力だけでなく、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションが重要になってくる。

ほかの島のプレイヤーには、メールソフトを使わずに独自の直状機能によって連絡を取り合うことが可能だ。1日1回アクセスするだけで、気軽にゲーム参加できる。同時にプレイする50人のプレイヤーの心を読み取り、戦術や兵士を駆使して統一大名を目指す。



©1998 Sony Communication Network Corp. 製作 京華 遠水楼
Developed by (株)グローバルビジョン

薬師

1999年秋より本サービス開始予定

忍者が主人公の冒険活劇「薬師(はかり)」は、マウス操作のみで手軽にプレイすることができる要素は、和風「DIABLO」的なものを目指しているという。

日本史には決して記述されることのない時代。手練れの忍びたちが、各地の豪族の命令を受け、日本全国を駆け巡るというストーリー。プレイヤーは2〜8名の仲間と連携して潜入型クエストを遂行していく。フィールド上のおらゆる所に自らの身を隠す忍術をたくみくみ活用しながら、仲間とのコミュニケーションによって任務を達成するのだ。



©1998 Sony Communication Network Corp.
Developed by (株)アートシステム
(株)プランニングオフィスワ

NETWARが1999年1月まで無料プレイ可能
MTCIがネットワークゲームサービス開始

プロバイダーサービスを展開するMTCIが、1999年から本格的なネットワークゲームのサーバーサービスを開始する。第1弾となるタイトルは「NETWAR」。日本語化された完全ネットワーク仕様のアクションゲームだ。本誌10月号でもお伝えしたとおり、元々はアメリカのHeadland Digital Media社が開発したこのNETWARだが、ZOOによって日本語ローカライズが進められていた。ネットワークゲーム運営に意欲的だったMTCIがZOOと契約を結び、今回のサービス開始につながったというわけだ。

なんとこのNETWARが、無料でプレイできる。期間は1998年12月20日から1月15日までの予定。詳しいスケジュールは<http://www.mtci.ne.jp/netWAR/>をチェックしよう。

それ以降はNETWARのプレイは有料化される。入会金800円(MTCI会員の場合は無料)、月会費800円(MTCI会員の場合は500円)を予定しているとのこと。なお、MTCI会員にはオリジナル誌票などの会員特別プレミアムグッズのプレゼントも計画 중이다。

海外のNETWARプレイヤーとは残念ながら対戦できない設定になっているのだが、その分国内でのマルチプレイを盛り上げる独自のバトルイベントが企画されている。月間チャンピオン、年間チャンピオンをかけたチャンピオンシップや、出身地やグループ単位のチーム戦などが開催されるのだ。

なお、今後もMTCIでは、NETWARに続く新しいタイトルのネットワークゲームサービスを引き続き展開していくという。国外メーカーとの契約、自社開発の



両面で検討していくそうだ。MTCIの今後の動向に注目していこう。

日本テレコムが豪華賞品の当たる
入会キャンペーンを実施中

日本テレコムが、インターネットプロバイダーODNの入会キャンペーンを展開している。

1999年1月31日まで展開されている「Happy! インターネットキャンペーン」では、ODNに入会し、その後ホームページ(<http://www.odn.ne.jp/>)から応募すると、抽選でデジタルカメラや、携帯電話の着信をフラッシュで知らせる瞬時計などの豪華賞品が当たる。

また、1999年3月31日まで展開されている「おともだち紹介キャンペーン」では、ODNに入会してくれそうな友達をホームページ上のフォーマットに従って紹介すると、500円相当のODNオリジナル図書券が毎月抽選で100名に当たる。さらに、その友達が入会すれば、1万円相当のギフト券が抽選で期間中50名にプレゼントされる。詳しくは上記URLのODNホームページをチェックしよう。



国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

新種のクリーチャーが追加され、マップも拡大した「ULTIMA ONLINE」の新バージョン。仮想世界がますます魅力的になったことに加え、国内に三つのサーバーが設置されたことがヒットの一因となっているようだ。



1998年11月調べ

1 ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円
RPG
☎03-5436-6499



Combat Flight Simulator

レシプロ機を操縦するマイクロソフト初のコンピュータフライトシミュレーター。非公認ながら、「Flight Simulator 98」と互換性があり、機体、地形データをインポートできるのが特長。長期にわたってランクインしそうな注目タイトルだ。



2 Combat Flight Simulator

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300



3 モナークモナーク プレミアム版

日本ファルコム 8,800円
シミュレーション
☎042-527-6501



SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

日本版として発売された「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」。期待のUlti TECHエンジンを採用した3Dシューティングだ。マルチプレイでは、MCA(ロボット)での対戦、兵士での対戦と、2種類の遊び方が用意されている。



4 UNREAL

ソース オープン
3Dシューティング
☎03-3551-5900

5 Age of Empires: The Rise of The Rome

マイクロソフト オープン
シミュレーション
☎03-5454-2300

6 FORMULA 1

イマジニア 9,800円
レース
☎03-3343-8900

7 Flight Simulator 98

マイクロソフト オープン
フライトシミュレーター
☎03-5454-2300

8 SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

宝島社フォース 7,800円
3Dシューティング
☎03-3239-2770

9 ISRAELI AIR FORCE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア
8,800円 フライトシミュレーター
☎03-5436-6499

10 銀河英雄伝説 V grand アップグレードキット

ボーステック 5,000円
シミュレーション
☎03-5731-2341

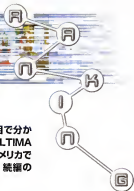
■協力ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T-ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、JOLレック町田店(☎0427-29-6651)、ビックパソコン御本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました。

ネットワーク対応 ネットワーク未対応 ネットワーク専用

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。日本では、日本語を新たにサポートした「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」が1位に初登場。アメリカでは、先月トップの「DEER HUNTER」と入れ替わり、続編の「DEER HUNTER II」が1位に登場した。



USA

OCTOBER 1998

1 DEER HUNTER II

GT Interactive社
\$20



DEER HUNTER II

幅広いユーザー層に支持されて大ヒットとなった「DEERHUNTER」の続編。今回はベンシバニア、ミシガン、ワシントンなどの広大な猟場を美しい3Dで表現している。狩猟には、ショットガン、クロスボウなど9種類の武器が使用できる。



2 NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

エレクトロニック・アーツ
\$38



NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

スピード過剰車を走り回する「ポリステイスモード」が復活した。人気レースシリーズの最新作。アメリカのエレクトロニック・アーツのホームページでは、CD-ROMに収録されていない新車種のデータがダウンロードできる。



3 RAINBOW SIX

Red Storm Entertainment社
\$41



4 STARCRAFT

Cendant Software社
\$39



5 BARBIE NAIL DESIGNER

マテル
\$19



6 DIABLO

Cendant Software社
\$26



7 DEER HUNTER

GT Interactive社
\$15



8 LEGO ISLAND

Learning Company社
\$26



9 CAESAR III

Cendant Software社
\$41



10 MYST

Learning Company社
\$19



World Charts Foundation

(11月16日~22日)

- 1 STARCRAFT
- 2 NIGHT & MAGIC - THE MANDATE OF HEAVEN
- 3 UNREAL
- 4 FALLOUT 2
- 5 NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
- 6 CAESAR III
- 7 QUAKE II
- 8 TOTAL ANNIHILATION
- 9 Age of Empires
- 10 FALLOUT

資料提供 PC Data (<http://www.pcddata.com>)

For more info, please call (703) 435-1025 or write to 11200 Fagerstrom Dr. Suite 204, Reston VA 20147

PC Dataはアメリカの主要なゲームメーカーと提携し、毎月1000以上のソフトの売り上げデータをもとに毎月の販売動向を調査。アメリカに居るソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をばし出す。

資料提供 World Charts Foundation

(www.worldcharts.co.uk)

インターネットを使った世界規模の個人ユーザーによるゲームの選出・投票システム。世界最大のインターネットによる投票システムで、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なる他のジャンルのTOP 100が発表される。

ソフトウェア

リリーススケジュール

このページでは、パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかとも掲載したので、チェックしてほしい。タイトルの前に★が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、色の付いているタイトルは、発売時期に変更があったことを示す。

発売時期(予定)	タイトル	開発元	ジャンル	価格	発売日/販売	対応OS
1998年12月25日	★ WARGASM	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月25日	★ VROOM	ズー	アクション	8,800円	0263-38-1561	Win 95/98
1998年12月25日	★ THEIEF: THE DARK PROJECT	アイドス・インタラクティブ	3Dシューティング	7,800円	052-775-8390	Win 95/98
1998年12月25日	★ バンパー コマンドー 日本語版	メディアクエスト	3Dシューティング/シミュレーション	8,800円	03-3222-9639	Win 95/98
1998年12月下旬	★ OARK VENGEANCE	ソースネクスト	3Dアクション	オープン	03-3551-6900	Win 95/98/NT40
1998年12月22日	★ GANGSTERS	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	7,800円	052-775-8390	Win 95/98
1998年12月22日	★ 3Dホビーゲーム 3Dホビーゲーム	ソースウェア	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95/98
1998年12月22日	★ 3Dホビーゲーム 3Dホビーゲーム	ソースウェア	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95/98
1998年12月23日	★ JAZZ JACKRABBIT2	P&A	2Dアクション	5,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月27日	★ ディパンター	ズー	スポーツ	3,800円	0263-38-1561	Win 95/98
1998年12月27日	★ フロアフィッシング	ズー	釣り	3,800円	0263-38-1561	Win 95/98
1998年12月27日	★ スーパーテックレー	ズー	スポーツ	3,800円	0263-38-1561	Win 95/98
1998年12月29日	★ 徳島県警察 烈風版	コーエー	歴史シミュレーション	17,800円	045-561-6861	Win 95/98/NT40
1998年12月29日	★ デストロイヤー 7000 日本語版	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月29日	★ BALLOON'S GATE (英語版)	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	0473-80-6441	Win 95/98
1998年1月	★ QUAKE II: MISSION PACK: GROUND ZERO	アクティビジョン・ジャパン	ファーストシューティング	未定	03-5458-6561	Win 95/98
1998年1月	★ カウンターフォース	スターフィッシュ	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-3366-1552	Win 95/98
1998年12月5日	★ GOLDEN TEE GOLF	P&A	ゴルフ	4,500円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月11日	★ VIPER RACING	P&A	レース	5,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月12日	★ FALCON 4.0	メディアクエスト	フライトシミュレーター	9,300円	03-3222-9639	Win 95/98
1998年12月19日	★ POWERSLIDE	ツクダシナジー	レース	5,800円	03-5272-8955	Win 95/98
1998年12月19日	★ スワフト2 完全日本語版	サイバーフロント	リアルタイムシミュレーション	9,800円	052-775-8549	Win 95/98
1998年12月上旬	★ カルマ	スターフィッシュ	ファンタジー-RPG	7,800円	03-3366-1552	Win 95/98
1998年12月	★ トレスパッサー 日本語版/替え版	エレクトロニック・アーツ	アクション	7,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ バイオハザード2	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2695	Win 95/98
1998年12月	★ WORMS ARMAGEDDON (版)	イマジニア	パズルゲーム	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月5日	★ F-16 AGGRESSOR	P&A	フライトシミュレーター	7,800円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月12日	★ メックコマンドー 日本語版	メディアクエスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3222-9639	Win 95/98
1998年12月	★ WARGZONE2 100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイムシミュレーション	未定	052-775-8390	Win 95/98
1998年12月	★ OAKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	未定	052-775-8390	Win 95/98
1998年12月	★ REVENANT	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	未定	052-775-8390	Win 95/98
1998年12月	★ シムシティ 3000 日本語版	エレクトロニック・アーツ	経営シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ レクイエム 完全日本語版	イマジニア	アクション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ STARSHIP EXPANSION PACK: BPC00 WAR	ソースネクスト	ファーストシューティング	オープン	03-3551-6900	Win 95/98
1998年12月	★ スタークラフト 完全日本語版	ソースネクスト	リアルタイムシミュレーション	9,800円	03-3551-6900	Win 95/98
1998年12月	★ STARCRRAFT (Mac版)	ソースネクスト	リアルタイムシミュレーション	オープン	03-3551-6900	Mac
1998年12月	★ WAITING THE WESTERN FOR QUAKE II	P&A	ファーストシューティング	4,200円	042-525-9501	Win 95/98
1998年12月	★ バルダースゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	03-5467-1516	Win 95/98
1998年12月	★ DUNGEON KEEPER 2	エレクトロニック・アーツ	シミュレーション	未定	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ ULTIMA: ASCENSION	エレクトロニック・アーツ	RPG	9,800円	03-5436-6499	Win 95/98
1998年12月	★ HERETIC II	アクティビジョン・ジャパン	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95/98
1998年12月	★ FIGHTER SQUADRON	アクティビジョン・ジャパン	フライトシミュレーター	7,800円	03-3401-0453	Win 95/98
1998年12月	★ TOP GUN HORNET'S NEST	メディアクエスト	3Dフライトシミュレーション	9,800円	03-3222-9639	Win 95/98
1998年12月	★ ルナティック ドーン II	アートディンク	RPG	172,800円	043-299-7890	Win 95/98/NT40
1998年12月	★ 太陽立派版	コーエー	シミュレーション/RPG	9,800円	045-561-6861	Win 95/98
1998年12月	★ シェア フロイドロッド 99 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ F/A-10E スーパーホーク 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ RALLY CHAMP (版)	イマジニア	レース	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ ヒールズ 2 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	未定	03-3343-8900	Win 95/98
1998年12月	★ 電車でGO! for Windows	アニマルン	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5283-3625	Win 95/98
1998年12月	★ システムソフト 8対8対戦シミュレーション (版)	システムソフト	プロ野球シミュレーション	9,800円	082-752-5264	Win 95/98
1998年12月	★ HEAVY GEAR II	アクティビジョン・ジャパン	3Dリアルタイムシューティング	7,800円	03-3401-0453	Win 95/98
1998年12月	★ OMBLO II	ソースネクスト	RPG	9,800円	03-3551-6900	Win 95/98
未定	★ ゴーファンノット	イマジニア	シミュレーション	8,800円	03-3343-8900	Win 95/98
未定	★ セラリアー2	セガ・エンタープライゼス	レース	未定	0473-80-6441	Win 95/98

※ この情報は1998年12月1日現在のものである。

Play Online Exclusive Review

048	DELTA FORCE
050	THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD (ネットワーク非対応タイトル)
051	ROBORUMBLE
052	WARGASM
053	VIGILANCE
054	POWERSLIDE
055	TEST DRIVE OFF-ROAD2
056	ENEMY INFESTATION
057	TRESPASSER (ネットワーク非対応タイトル)
058	CENTIPEDE
059	DETHKARZ
060	RED BARON 3D



IPX接続

ケーブル接続

モデム接続

TCP/IP接続



Information

開発元	： マイクロソフト株式会社
販売元	： マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	： マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	： オープン
OS	： Windows 95, Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	： Pentium 90MHz以上
メモリー	： Windows 95で16MB以上 Windows NT Workstation 4.0で32MB以上
ビデオ	： 800x600 95/ 256色以上
HD容量	： 60MB以上
CDROMドライブ	： 4倍速以上
サウンド	： Sound Blasterと互換性 のあるカード
対応API	： Direct3D
PC-98対応	： PC-9821, NX3シリーズで可
発売時期	： 発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが遊ぶタイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサードパーティーフォースフィードバックに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに複製版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.140, p.141を参照してください。

Informationの見方

- * 記載されている価格は、明記していない場合は税別です。
- * 対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上「MS-DOSプロンプト」でも動作します。
- * 英語にゲームをプレイするには、各項目の「かっこ」内に記載されている拡張環境をお勧めします。
- * ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っており、所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード/ソフトウェアメーカーお問合わせ、ご購入ください。
- * 対応APIの項目には、グラフィックAPIが記載されています。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどがあります。なお、—— の場合は、OOS用ソフトなどため、該当するAPIが無いことを示します。
- * ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトウェアおよび編集側では責任を負いかねます。実行するときは、ご自身の責任において行ってください。



非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



静寂な戦場に響く銃声
緊迫感みなぎる3Dシューティング

デルタフォース

「DELTA FORCE」は、今までの3Dシューティングとは一風変わっている。走り回って撃ちまくるよりも、ひたすら冷静沈着な行動を求められる戦場体験ゲームだ。サバイバルゲームが好きなプレイヤーは、きっとこの感覚を分かってもらえるだろう。

音を制する者だけがゲームを制する

銃を構えて静かな戦場に入り、気配を察しに米粒ほどの敵兵を探し、照準器で狙い撃つ。そんなテロリスト制圧部隊の戦術をモチーフとした「DELTA FORCE」を極めるには、「音」が非常に重要である。敵を探するために最も頼りになるのが、敵の発する銃声と足音なのだ。自分の身を守るためにも、逃げてくる悪弾音を聞き分けなければならない。

従って、ゲームプレイ中は絶えず耳を澄ませて、微かな音の情報を聞き取る必要がある。敵も同様で、大きな音を立ててしまえば、こちらの気配を察知して撃ってくる。素早く狙撃ポイントへ移動し、敵を発見したら落着いて狙撃をさせて、一撃で倒す。MonsterSoundでスピーカーを4個つないでプレイしてみると、臨場感は格段に増した。シング

シングルのプレイはミッションのリアルタイム、インディペンデントなサウンドシステムなど、テロ部隊の行動を正確に再現している。



画面を決めるには、F10キーで表示されるGPSカラーマップが役立つ(両画面)。背後の状況をウィンドウ表示できるが、誤って目を閉じた方がより現実的だ

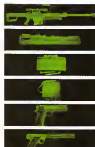
ルプレイの場合は、上音からの指示が無縁で居るので、状況把握するのも耳である。静寂の中ですべてを聞き、心臓の音すら聞こえてくる緊張感が体験できるゲームだ。

状況に応じて姿勢のモードを切り替える

プレイヤーの姿勢は、「立ち姿勢」「構え姿勢」「伏せ姿勢」と随時切り替えることができる。立ち姿勢での移動は、通常「駆け足」だが、Shiftキーを併用することで超ひたすら速い。自ら発する音を小さくできる。プレイ中はあまり速いのが分からないが、F5キーで第三者視点に切り替えると、どの姿勢もなかなかリアルになっている。

この移動方法の強化が、DELTA FORCEにおけるリアリズムを象徴している。視界やポーズを自由に強化させるだけでなく、敵からの照準や移動の際に発する音にも変化を考えている。例えば、立ったままの駆け足では素早く移動できるが、速くから立ち止まるといった欠点がある。構えの姿勢では速い移動を断念して射撃できるが、移動速度が速く聞かれやすい。伏せ姿勢では音を立てないため、敵兵に気付かれずに背後から撃つといった戦術も可能である。そのように戦術がきくように思えるという人は、考え方が甘い。このゲームは戦争だと思つて切り切らなければ、次に自分が背後から撃たれてしまうのである。

プレイ中に、射撃音が時折大きく聞こえる状況で、構えの姿勢で歩みながら進出したことがあった。しかし、途中で後退できなくなり、後ろを振り返ってみると、なんと木を挟んだ反対側に敵兵が背中を向けて射撃中だったのだ。まるで笑いの話のようだが、このような場合はやられる前に撃つてしまおう。



武器はM4 Carbine、MPS sub machine gun、M40A1 sniper rifleなど13種類あり、2、3種類を進行できる。子Dieo弾や機銃もある



Information	
開発元	Novall Logic社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3378-8061
価格	9,800円
OS	Windows 95/98/NT
CPU	MMX Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows 95/98対応カード
HD容量	120MB以上
CDROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95/98対応カード
対応API	Direct3D
PC環境	PC 9801、DOS/Windowsで可
発売時期	1999年1月23日

©1999 Novall Logic, Inc. All rights reserved.

遠くに何か動いたら、すかさずスコープで確認するのだから、スコープモードでは、停止時のみスコープを表示する。移動時は表示されないで、視野が広くなくて便利である



使いやすいスコープウインドウ 右クリックで狙い、左クリックで撃て!

カーソルキーでの移動は、上下が前進・後進、左右が平行移動。マウスで向きを変え、移動して撃つという動作は、3Dシューティングに慣れた人にはおなじみだが、移動はキーボードの右側にあるEDSFキーに割り当てた方がより扱いやすいだろう。

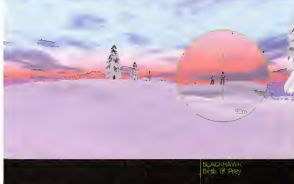
このゲームの最も特長な操作としては、スコープウインドウが挙げられる。視野の中で、遠くで何か動いたら、Sキーまたはマウスの右ボタンを押す。すると、周囲右に丸いスコープウインドウが現れ、画面中央の照準付近が拡大されるので、わずかに動いている「小さい何か」が敵兵として認識できる。そこで、慎重に狙って撃てば、200m以上も離れた敵が血しきき上げて倒れるのだ。照準はかなり正確で、そこは唯一リアルリティの甘いゲームらしいところだが、遠くの敵に命中するのは面白い。気分は「ゴルゴ13」といった感じである。

マルチプレイは甘くない 非情な戦場がここにある

以上の操作をマスターすれば、ミッションクリア方式のシングルプレイは何とかなすことができる(日本の製品版には、ミッションに関する詳しい解説を加えた日本語マニュアルが付属する)。敵がこちらを狙っていることは、流れ弾が跳ねる「ビュン」という音で分かるので、すぐに移動して伏せ、周囲を見渡して反撃する。同様に敵も遠距離射撃をしてくるので、敵の姿が見えたときは撃たれると怒って間違いない。しかし、マルチプレイではまるで勝

手が違う。相手はAIから人間になると、かなりシビアな戦いになるのだ。

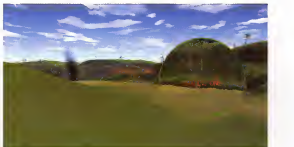
今頃はアメリカのテストサーバーに入って試してみたが、ジョインの瞬間、即座に撃ち殺された。あざんとし、再びサーバーに入ると、確かに2人いると表示されているのに相手の姿は見えない。そして、どいあず小屋に隠れようと走り出した瞬間に、また撃



たれた。彼はどこからか、ずっと私を見ていたのだ。戦場は非情である。マルチプレイでは、シングルプレイにはない緊迫感が味わえる。それだけに敵を倒して生き残ろうれしさも格別だろう。

マルチプレイでは、DEATHMATCH、COOPERATIVE(協力モード)、KING OF THE HILL(ホストが設定した味方の制圧)、CAPTURE THE FLAG(互いのチームの旗を奪って持ち帰る)など六つのモードから選べる。仲間を募ってプレイするにはCOOPERATIVEもいいが、真の勝者を決めるにはDEATHMATCHがいたる。DELTA FORCEのシビヤな世界には、目くらまにきやかにプレイする人も沈黙させるほど、スリリングな面白さがある。

(杉山淳一)



シングルプレイやマルチプレイ(Cooperative)では、味方に照準を合わせると、赤い表示が出て警告してくれる。ただし、撃てば殺される。これは、味方の戦線をうつろわせないという警告でもある



インターネットでのマルチプレイでは、IPアドレスを指定してサーチすれば、ゲームの一覧が表示される。自分がホストにになるときは、マップや参加人数、ゲームモードの種類などを短く設定できる

マルチプレイの緊迫感は、シングルプレイには想像の範囲を超える。敵を倒すまでもなく、撃たれて死ぬ。ちなみに、アメリカの仕様でも、タイムラグはあまり感じられなかった



NovaWorld

<http://www.novalogic.com/novaworld/>

NovaLogic社製品のユーザーのために開かれたゲームサーバーがNovaWorldだ。現在サポートされているゲームは、DELTA FORCEのほか、TF-15 MULTITROLE FIGHTER、MIG-29 FULCRUM、COMANCH GOLD、F-22 RAPTORのサーバーがあり、それぞれのサーバーでは50人規模の同時プレイが可能。接続料金は無料である。

DELTA FORCEでは、北ロシアに侵入した極端ロスを制圧するために、中央アジアから特殊部隊が侵襲するというオリジナルシナリオで、各サーバーでマルチプレイ(最大32人まで)を楽しむ。ゲームモードはDEATHMATCH、CAPTURE THE FLAG、TEAM DEATHMATCH、KING OF THE HILLに対応しており、ゲームを起動したらマルチプレイのメニューにあるConnection TypeでNovaWorldを選択すれば、このサーバーに接続できる。

なお、ホームページでは、各対応ゲームの詳しい商品説明とNovaWorldで可能なゲームモードが詳しく紹介されている。このほかにも、Yahoo! USAでキーワード「Delta Force」を検索すると、対戦サーバーのIPアドレスを公開しているページが見つかる。NovaLogic社のタイトルは通信対戦環境が整っているといえるだろう。



ジエルダースクロールズアドベンチャーズ レッドガード

海賊の時代が舞台の
アクションアドベンチャー

「THE ELDER SCROLLS ADVENTURES RED GUARD」は、剣で切ったり突いたりするアクションが随所に盛り込まれたアドベンチャーゲームだ。冒険の舞台となるのは、エキゾチックな海賊の時代。最近少なくとも時代設定だけに、異色のゲームと言える。

剣を片手に行方不明の姉を探せ

主人公Cyrusは、生まれ故郷Hammerfellで亡くなったことから男を刺し殺してしまったため、海賊の傭兵に身を投じた男だ。ある日、旧友Tobiasから、Cyrusの妹Iszaraが3ヶ月前から行方不明になっているとの手紙を受け取った。Cyrusは、早速姉を探してStroo、M'Kai島に向かう……、これがストーリーの導入部分だ。

ゲームは、いきなり船上でのチャンバラから始まる。従って、開始時にキー設定を把握しておかないと誤の分らないように死んでしまうのだ。さもないと、船から海に転落してサメに食われて一巻の終わりだ。もっとも、戦闘シーンの操作はそれほど難しくはなく、矢印キーで方向転換と移動、Ctrlキーで攻撃、Altキーでオプションをオンにしておけば、防衛の必要もなくなるので、より簡単にこなせる。

攻撃にはいくつかバリエーションがあり、攻撃キーを1回押せば剣を一度振る。2回連続で押せば、その連続技で連続技で剣を振り回す。しかし、この技は剣を大振りするため、防衛があるそになって反撃を食う可能性



旧友Tobiasとの会話。左上に出ているキーボードで得られる内容を要約。すべてを学ぶ必要はないし、相手に教えたことをすべて覚えておく必要もない。プレイヤー次第だ



3Dアクションでは時々なみちの落ちるつり橋。ジャンプに失敗すると海に落ちてサメや海獣の知らぬ怪物に食われてしまう。のどかな風景もアクションシーンがうらやまられているのだ

天文台のような場所や空中に浮かぶ島など、画面にはなかなか見られない。ちなみに、戦闘中ではuserのボイスが大量に出て、不審人物の主人公が気づくと、いきなり全員が剣を振って切り合っている



左上のDPAが体力を示している。ちなみに武器は剣しか持てないので、後衛の剣と戦うときは間まれないように位置取りをするのが鉄則

突きA



突きB



防衛



突きこそ無いものの、剣での戦闘シーンは派手だし、例えば、「突き」は前進キーと同時に攻撃する通常の「突きA」と、半歩後と前進したところで攻撃キーを押す「突きB」がある。曰く、Aに比べてより速い剣の相打ちという欠点がある。また、防衛は剣が、正面の相手の攻撃のかわけられ、剣に受けたら、相当痛やかなりダメージを受ける

もある。いざばん運実なのは、前進キーと攻撃キーを同時に押す「突き」だ。

「THE ELDER SCROLLS ADVENTURES REDGUARD」(以下、REDGUARD)では、随所に剣を抜いて海賊や怪物との立ち回りする場面があるが、戦闘はメインではない。大半はアドベンチャーとして進行していく。

アドベンチャーと言っても3Dの世界なので、Cyrusは段差を上ったり、山に登るなどして行きたところに行ける。そして歩き回って出会った相手のそばに寄り、Ctrlキーを押せば会話が始まる。

会話は、すべてキーボードからの選択方式だが、REDGUARDのゲーム進行は一本道ではないので、会話の選択によってゲームが変ってくる。しかも、「TOMBS RAIDER」シリーズはりの動きを要求されるトリッキーなアクション場面や、バスの要素もからんでおり、やりがいのあるアドベンチャーだと言える。

なお、会話はすべて英語だが、字幕を出せる上、かなりゆっくりしゃべってくれるので、字幕を読む時間はそれほどない。内部的にも高校生程度の英語力があれば問題ないだろう。

独自の3Dエンジンでソフトウェア描画でも快適

REDGUARDでサポートしているAPIはGlideだけだ。Glide非対応のビデオカードのユーザーは、Bethesdaのオリジナルの3Dエンジン、XnGineで動作させることになる。

このエンジンは、以前同社の「TERMINATOR:SKYNET」という1人称3Dシューティングでも使われていたが、改良が加えられたようで、グラフィックはかなりきれいになった。もちろん、クラシックの美しさという点では、Voodooファミリーに比べられるものではない。が、3Dアクセラレーターがなくても描画は速く、快適なフレーム数が出ているので、ゲームをする上でまったく支障はない。

なお、今回レビューに使用した1.0.1.0というバージョンでは、ある特定の環境では安定動作しないことがあるようだ。筆者の環境でもWindows 98に相性が悪いのか、それとも他に原因があるのか特定できなかったが、安定動作せず、頻りにゲームをセーブする必要があった。公式サイトでもこの話題が持ち上がったおり、本誌が発売されるころにはパッチが出ているだろう。

ともあれ、REDGUARDは、従来のアドベンチャーの枠を越えた新時代のゲームとなっているので、アドベンチャーファンにはお勧めだ。(青田信彦)



このゲームのシステム 詳細はサイトです	
開発元	Media Technology社
販売元	Bethesda Softworks
価格	\$39.98(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	SVGAビデオカード (Voodoo2推奨)
HD音質	350MB以上
音声出力	4声道以上
サウンド	16ビットサウンドカード
対応API	Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1998 Media Technology Limited. All rights reserved

戦車戦のエキスと優秀な作戦指揮官
両者を兼務しなければ敵は倒せない



ウォーガズム

舞台は、すべての戦争がバーチャル空間で行われることになった近未来。プレイヤーは最前線に仮想軍隊を鎮圧すべく、戦車や歩兵からなる部隊を率いて出撃する。部隊の指揮官として味方を率いていく一方、部隊内の戦車や歩兵、歩兵を自ら操って戦うことになる。[WAR GASM]は、3Dアクションとリアルタイム戦略シミュレーションが融合した出色の1本だ。

4種類の兵器を操って 暴走する仮想軍隊を鎮圧せよ

「WAR GASM」は、アクション要素の強い3Dタイプのリアルタイム戦略シミュレーションだ。プレイヤーは、戦車、歩兵、兵員輸送車、ヘリの4種類からなる部隊を指揮することが任務となる。それと同時に、部隊中の一兵士となって、自ら兵器を操ることもできる。指揮官と一兵士、双方の視点を楽しむのがこの内容だ。

2025年、国家間の戦争は現実世界ではなく、バーチャル空間を通じて行われるようになった。ゲームの舞台は、その戦場となるワールドワイドウォーウェブ（以下、WWW.W.）と呼ばれる仮想空間だ。あるとき、クラッカーたちによって荒らされたためにWWW.W.は暴走してしまう。そのため、現実世界も経済危機や食糧不足を受けるほどの大混乱となってしまうのだ。プレイヤーの使命は、すべての仮想軍隊を鎮圧し、混乱を終息させることだ。

ストーリーを導いていくのが、ゲームのメインモード「War Web」だ。開かれた戦車や兵士で部隊を編成し、各地域の軍隊に挑むことになる。このモードは、はっきり言ってもかなりの技量が必要とする。味方の指揮を執りながら、自軍の戦車など主力兵器のエキスとして戦わなければならないからだ。味方の損害を抑えつつ勝てるようになるには、相当やり込めなくてはならない。

ただし、ほかのモードにはない強烈な緊張感も味わえる。たとえ小規模な戦闘でも、銃弾が雨のように降り

マップ画面。緑が味方、赤が敵を示す。この画面で主要な戦況を立てよう。戦力が複数存在する場合は、目的のユニットをクリックすることで、注意の味方の視点（緑線）に移ることができ



歩兵はすぐにはやられてしまふが、他隊の設置やスナイパーなど遠距離行動が中心となる。うまくおびきだして背後から敵を撃て

ヘリに集束したときの画面。上側の赤から緑の線がアーマー（耐久力）を、下側の赤の小さな矢がパワー（エンジン出力）を表す。また、円内に敵機をとりとると、敵機の識別が正しければ、画面のようになどクックオンの表示がでる。空対空はスティンガーを使用する



注いで自分の戦車の装甲で防弾し、砲弾やロケット弾が至近距離で炸裂する。戦場にいる緊張感がとまらないゲームなのだ。

本作の素晴らしいところは、戦車、ヘリ、歩兵、兵員輸送車などの4種類のシミュレーターがワンセットになっている点だ。操作性もいい。例えば、主力となる戦車は視点も多数が用意されており、初心者でも扱いやすい。また、兵士のシュミレーターというのも面白い。障害行動で敵に近寄り、密かに仕掛ける快感を、操作性の良さゆえにストレス無く味わえるのだ。兵員輸送車も特に気になる点ではない。しかし、残念ながら、自分で操縦する場合、操縦が非常にむずかしい。兵士や戦車などとの対峙戦闘では逆に落とされやすいのだ。敵ヘリとの空対空戦闘には向かないのはちょっと残念である。

マルチプレイのお勧めは 歩兵同士のスナイパーアクション

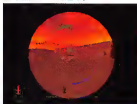
マルチプレイは、最大8人までが一つの戦場に入り込めることになる。TCP/IPを介した対戦（28.8kbpsモデムを使用、1対1）では、スナイパーゲームでも十分に、快適にプレイがでる。ただ、チャットは日本語未対応で、使われているのも見えない。フントも小さめで、一瞬しか表示されないという問題もあった。

マルチプレイでも楽しかったのは、戦車戦ではなく、歩兵同士の大人数戦である。マップ上に林がある場合、両者がそこに入るとなかなか発見できなくなる。まさにスナイパー同士による「動いたら負け」という状況が生まれ、戦車戦とはまた違った緊張感を感じられるのだ。歩兵は武器としてロケットランチャーや手榴弾、対戦車ライフル、マシンガンを経験すが、武器限定マッチなどのルールを自分で立てよう。

ただ残念なのは、歩兵は銃剣やナイフなどを装備できないこと。装備していれば、ランボーごっこができるのだが、

（日高 保）

標準器ビュー（通常）



（望遠）



運転席からのビュー



後方追尾ビュー



パイロットビュー

全図で各々の視点の位置が示されている。ここに紹介したのは3人に使った。標準器ビューで敵を撃つ。運転席からのビューで敵を先陣する。各機を自由に操る



Information

開発元：Digital Image Design社
販売元：イマジニア株式会社
販売店：イマジニア株式会社
メーカーサポート
03-3343-8900

価格：8,800円
OS：Windows 95/98
CPU：Pentium 166MHz以上
メモリー：32MB以上
ビデオ：DirectX対応カード（4MB以上）
HDD容量：300MB以上
CDROMドライブ：2倍速以上
サウンド：DirectX5.0対応のカード
対応API：Direct3D
PC対応：x
発売時期：12月25日

©1998 Infogrames
United Kingdom Limited
Doom is a registered trademark of
Infogrames United Kingdom Limited
http://www.doom.co.uk
©1998 Digital Image Design Limited
Designed and developed
by Digital Image Design Limited
All rights reserved
※日本版はマニュアル付（英語版）

vigilance

マウスで照準を自在に操れる
新感覚3Dアクション

ヴィジランス

「VIGILANCE」(警戒)というこのゲームは、TOMB RAIDER系のアクションだが、マウスでさまざまな方向に照準を合わせることができる。武器を自在に操る機能が増えた分、難易度が少し高くなっている。まずはキャラクター操作を極めよう。

走りながらも銃口は敵を追いつける ユニークな操作を体感せよ

世紀末、世相はますます混乱を極め、テロリストは場所を選ばず出現するようになった。対テロリズムの観点では、世界のすべてが危険地帯だ。「VIGILANCE」は、警戒をふるうテロリズムに対処するために組織されたSION (Special Intelligence Operations Network)の戦士たちが主人公の3Dアクションだ。

見た目はTOMB RAIDER系のゲームだが、操作は今までに無いシステムを採用している。キーボードで移動し、マウスで銃を持つ右腕の操作をするのだ。だから、進行方向がずれた前でも、マウスで狙いを定めて攻撃できる。慣れれば、わからずに出てきた敵に数発撃ち込みつつ、通路を真すぐに走り抜けるという華麗なアクションも可能なのだ。この自由な挙動を体験した時、プレイヤーは今までこのアクションゲームにはなかったような気分を味わえるだろう。

熱い戦いを望むなら HEAT.NETに接続しよう

マルチプレイのゲームタイプはデスマッチだ。40種以上あるという武器の中で、やはりRocket Launcherが主



画面左上はHeatNetゲーム、その下にあるのがArmaNetゲームだ

力武器となる。

マップは、地下鉄の駅、海岸沿いの古街、ヘリポートなどを舞台にした、座向を凝らした14種が用意されている。マップの出来にばらつきはあるが、身を潜める場所や逃げ場のない細長い通路などが、バランスよく配置されたマップもあり、スリルあるマルチプレイが楽しめる。ただ、広すぎるマップが全体的に多いので、少なすぎる対戦する場合はマップ選択に苦痛するかもしれない。

インターネットでのオフィシャル対戦サーバーは、HEAT.NETである。最初にゲームをインストールする際に、HEAT.NET接続ソフトのインストーラーが起動する。参加は無料なので、必ずインストールしておこう。

HEAT.NETに最も多くのプレイヤーが集まる時間は、アメリカのプライムタイムに当たる日本時間のお昼ころから夕方5時ごろまで。深夜に接続しても2、3のルームができていた。おそらく、アメリカのランチタイムプレイヤーたちだ。この時間帯の方が日本側の通信状況もよく、タイムラグもなかならないので、夜更かしバトルがお勧めだ。

(杉山淳一)



Information	
開発元	SegaSoft社
販売元	Segasoft社
価格	\$39.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応ビデオカード
HD容量	500MB以上
CDROM倍速	4倍速以上
サウンド	Windows対応サウンドカード
対応API	Direct3D, Glide
発売時期	発売中(アメリカのみ)



シングルプレイで選べるキャラクターは全部で8人。ちなみにこのキャラクターは普通出身のAmy Leonsだ



マルチプレイでは27種類のキャラクターが選べる。体格に合わせて、移動速度やダメージの大きさに違いがある



ドリフト対ドリフト
白熱のオフロードバトルを楽しめ

パワースライド

「POWERSLIDE」は、架空のオフロードマシンを操って荒野を疾走するレーシングゲームだ。7種類のマシンはどれも個性的な外観をしているが、ドライバーの顔はもっと個性的だ。中には、「ちょっとこれは……」という容姿のものも、操るドライバーによっても同じマシンでも性能が変わってくるという面白いシステムを採用している。

超スリッピーなコースで オフロードマシンの快感を味わえ

「POWERSLIDE」は、ゲーム自体はオールドスクールなオフロードレーシングゲームだ。しかし、用意された10種類のコースは、オフロードでは珍しいオールパルスから始まって、道幅の狭いテクニカルコース、道なき荒野とも言えるほど道幅が広いコースなど、どれも個性的で飽きを感じさせない。

これらのコースの路面状態は、どれもこれもテールを振り出してしまうほどスリッピーだ。この路面こそが、オフロードマシンを操る楽しさ、心ゆくまで味わうために重要な要素となる。ドライビングモデルは、全コーナーでドリフトしっぱなしの走行を前提に設計されているといっても過言ではない。適度移動で前輪を路面に押し付けると簡単にテールを振り出し、アクセルオンのままハンドルを切ると車は横を向くのだが、アウトに向かって大きく膨らんでしまうといった風だ。この絶妙な間を調整しつつ、クリッピングポイント(アウトラインアウト時に、コーナー内部に最も近づく点)に車を寄せるのは難しいが、その分攻めろいがあるといえよう。

激軽マルチプレイのお勧めモード Fox and Houndsで熱くなれ

POWERSLIDEのマルチプレイは本当に軽い。33.6kbpsモデムでTCP/IPを使った対戦でもまったくワープラグ(時間ずれ)が起らなかった。素晴らしい接続性だ。

通常のレースモードでは、車体をぶつけ合いながら、バ



オールパルスコースも用意されている。車種が異なり、ちょっとしたミスを取り直さずに長い時間がかかってしまうコースだ



スタート直後の状態はぐらぐら。ここぞと上位についたら、勝利はあきらめない

ラレドリフトを続けるといった、激しいドリフトバトルが展開される。実力が接近していると、クリッピングポイントにだれか付かれたかでしか差がつかない。まさにシビアなバトルが楽しめるのだ。ワープラグなどにも邪魔されない快速なバトルを展開できるというだけでもじゅうぶんすべりのだが、さらに、エンターテインメント性の高い対戦モードが搭載されている。

サバイバルゲームに興味のある読者にはおなじみの、「Fox and Hounds(キツネと猟犬)」モードだ。鬼ごっこ的な遊……といえは分かりやすいだろう。か、[Fox]となった1人のプレイヤーが、残り全員の[Hound]に追い掛け回される……という、いじめのようなルールだ。マルチプレイでこれをやると、痛み付きになること間違いない。

Foxのプレイヤーは、Houndのプレイヤーのマシンに接触されるとHoundになり、その瞬間からHoundのプレイヤーがFoxとして逃げ回る。逃げた時間は累積されていき、合計で一定時間を超えたら勝ちなのだが、スリッピーな路面状態のため、その簡単には相手と接触することができない。

Foxはドライビングテクニックを駆使して疾走することで逃げるのもよし、Houndの想像もいらないような奇天烈な行動を取るのもよし。例えば、壁にぶち当たって突然停止し、そのまま逆走してもいい。1対1なら逃げるほうが簡単だが、3人、4人となるとがぜん面白さを増すことだろう。

このFox and Houndsモードは、筆者も「テスラプレイ」と称して、長時間はまり込んでしまったことを付け加えておく。POWERSLIDEを購入したら、まずはFox and Houndsモードを試してほしい。逃げるテクニックを考えているうちに、通常のドライビングテクニックも向上してゆくのではないだろうか。

(Warren大尉)



[Fox and Hounds]で車を倒れこらせたところだ。対戦相手は、このように相手の名前が車の上に表示される。いやがっとうにも対戦心が燃え上がるはずだ

登場する車は7種類、キャラクターは全部で12人。それぞれの個性的なデザイン・容姿をしている



車種: Warthog
レーサー名: Fran Tick
Big Heaver
Boris
Sabro
Hemp Girl
Orc
Yukio



Information

開発元: GT Interactive社
販売元: ツクダサテライト株式会社
問い合わせ先: ツクダサテライト株式会社
03-5272-8955

価格: 5,800円
OS: Windows 95/98
CPU: MMX Pentium 16MHz以上
メモリー: 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ: DirectXに対応のカード
(Voodooファミリー推奨)
HD容量: 20MB以上(30MB以上推奨)
CD-ROM: 4倍速以上
サウンド: DirectXに対応のカード
(DirectSound3D, A3D, EAX対応のカード推奨)

対応API: DirectX3D, Glide

PC版の価格: 未定
発売時期: 1999年2月19日

©1996 Pottage Pty Ltd. All Rights Reserved

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

テストドライブオフロード2

モーグルのような連続ジャンプでハチャメチャ大レース

「TEST DRIVE OFF-ROAD2」は、ハマーやジープに代表される、いかつい4輪駆動車でダートコースを突っ走るゲーム。ジャンプと体当たりでガンガン飛ばそう。アクセル踏みっぱなしはお約束。力ずくで勝利をもぎ取れ!

走るより跳ねろ 3コプ先を考えろ

このゲームに必要なのは気合だ。テクニクを極めると速く走れるかもしれないが、アクセルはとにかく踏みっぱなしで突っ走る。それが「TEST DRIVE OFF-ROAD2」の作法である。細かいことを考えている間に、どんどんライバルに置いていられる。何としても前に行くという気合だけで走るのが正解だ。

従って、キーボードで遊ぶのであれば、上矢印キー(アクセル)は押しっぱなし。ハンドルとペダルを持っているリッチゲーマーであれば、アクセルペダルには滑石でも置くがいい。ブレーキは、踏みっぱなしでバックとなるので、障害物に突っ込んで脱出するときだけ使うと割り切ろう。何しろコースのほとんどはゴブやかん木本だけで、舗装路はほんの少ししかない。ライン取りやアクセルワークに構っている暇はないのだ。

とはいうものの、やはり走り込んでみると、こつのようなものが分かってくる。

ただし、このシントは今までのレーシングゲームにはなかったものだ。次から次へとコプを乗り換え、連続ジャンプのリズムをつかむ。これからイメージされるのは、長野五輪で話題沸騰したモーグルだ。激しく上下左右しながら、どのコプをクリックしていくかを常に先読みするのである。気持ちとしては、シートに座ったドライバーではなく、「車輪を履いた聖谷多美」というつもりで頑張ってもらいたい。もちろん、上村愛子でもいい(笑)。

マルチプレイであれば ぜひバトルレースでいきましょう

シングルプレイでは、コースと車面の組み合わせを選択できるSingle Raceと、レースで資金を稼いで、より高価なクルマを買って転戦するWorld Tourがある。AIが操作するライバル車は、基本的にはどのドライバーも「とて



視点には4キーでの操作。これはドライブモード。景色が美しく見えて、さすがに敵いそうになる

も臭い子で、ひたすら前へ前へと直進して走っている。

しかし、人間同士のマルチプレイでは、こうはいかない。互いに後方軍を見ながら相手をつきつたり、幅寄せして障害物に押しつけたり、軽く接触して

相手のバランスを崩してみたりと、やりたいたげだ。意地悪なライバル車から勝れるために速く走ろうとしても、途端にスピードが落ちるラフロードや、2台並んでやっとなれるボブスレーのようなコースもあり、なかなか思うようにいかない。すると、しだいに競争よりも体当たりで相手に妨害するバトルになってくる。クルマは何度横転しても、障害物に当たっても、壊れることなく走り続ける。しかし、ひとたび障害物と衝突すれば、バックして切り返し、レースに復帰するまでの時間がロスになるし、車体が横転しても再スタートに時間がかかる。

コプばかりの砂漠ではベストラインを特定しにくいので、どんなにリードしていても、ちょっと油断したときに抜かれてしまう。このように、定番のチェックポイントが存在しないところが、レースを競技ではなくバトルにしているのだらう。そんなバトルレースを楽しむなら、お勧めのコースは「Morocco」だ。道のバリエーションも多く、かなりトリッキーなので、勢いよくジャンプしてライバル車にぶつかり、少しラインを踏み外しただけでスピードがガクと落ちてもう。邪魔をしようとして失敗すると、とても面白いロケタイムとなって跳ね返ってくるのである。

右へ左へとリズムをつかんでクルマを自由に操らる。そこまでできるようになると、このゲームはとて面白くなるのだ。(杉山淳一)

「Morocco」というコースを走っているシーン。このように道が三つも続くが、フルアクセルでジャンプし続けるのがいちばん楽しい。フォースフィードバックにも対応しているのだ。このようにコースはかなりの量があり、選べる

21台もの4輪駆動車がおり、すべて自動車メーカーの協力で実在のクルマを登場させている。ちなみに、今更からハマーが登場。残念ながらダットワンやメグロリザーは登場しない



Defender 90 Upgrade



F-150 V-8



Grand Cherokee



Hummer Turbo Diesel



Wrangler Sport



Range Rover



マルチプレイは2台での対戦なので、ちょっと寂しい。できればスライヤーの名前も表示してほしかった。ちなみに、画面は砂漠のMoroccoで対戦している様子だ



シングルプレイのWorld Tourモードでは、最初に2万1,000ドルを持ってスタート。レースに参戦たびに得られる資金で、さらに強いクルマに買い換えていく。最初に参戦できるレースは、1レースコースの優勝賞金が1,000ドル。シリーズチャンピオンを優勝すると2万ドルになるので、順調に買い換えられる



Information	
開発元	Accolade社
販売元	Accolade社
価格	\$39.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 133MHz以上 (Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectX6.0対応のカード (Video7.03スーパーグラフィックス)
HD容量	200MB以上
CDROM速度	2倍速以上
サウンド	DirectX6.0対応のカード
対応API	Glide, Direct3D
発売時期	発売中(アメリカのみ)

©1999 Accolade Inc. All rights reserved



エネミーインフェステーション

君は生き残れるか
閉鎖空間でのエイリアンとの死闘

閉鎖空間では、人は冷静に行動できなくなるといふ。おのけ、慌てふためく状況を見事に表現したゲームが「ENEMY INFESTATION」だ。プレイヤーは、コロニーという閉ざされた世界で、エイリアンの脅威にさらされることになる。この戦いで君は生き残ることができるのか。

張り詰めた空気の中で うごめくエイリアンから身を守れ

現在、宇宙への進出計画が国家単位で行われている。これにヒントを得て、いずればきたらう種族基盤を題材とした近未来SF小説・映画は多い。「ENEMY INFESTATION」は、植民惑星Redevyで研究をするColonist(コロニーの住人)と、宇宙から飛来した未知の生物(エイリアン)との戦いを題材にしたゲームである。

Colonistは、Military、Medical、Mechanicなど、得意とするスキルによって役割分担が決定されている。それぞれのスキルを適所で使用していけば、エイリアンを撃退すると同時に身を守るのがシナリオの目的となる。ゲームでは、各キャラクターを守るために細心の注意が必要だ。例えば、Medicalは救急処置用のコンピュータを修理できるが、このMedicalが行動不能に陥っているとクリアできないシナリオもある。

そのため、エイリアンとの戦闘で力尽きたColonistは、すぐに死にたい。昏倒状態、気絶など行動不能に陥るだけで、回復させれば再び動けるようになる。回復は、MedicalがHealのスキルを使う方法と、別のColonistがMedical Bedに運んで、そこで完治を待つ方法の二つがある。Medical Bedは、使用回数が限られたシナリオもあるため、よく考えから使用した方がいい。Healによる治療のみで完治はできない、この二つの回復方法をうまく使い分ける必要があるのだ。

エイリアンを撃退するための武器は15種類。火炎放射器やレーザー銃から、化学兵器としてヘパスプレー(1)までが武器として用意されている。これらの特徴的な武器を駆使していくのが、エイリアンの種類によって使い分けが必要だ。火炎放射器を浴びるとダメージとなるエイリアンもいれば、分裂して増殖するエイリアンも存在する。ただやみくもに武器を乱射しては、エイリアンを撃退するどころか、逆に数が増えてしまっただけでゲームオーバーにもなかねない。ゲーム序盤は特に注意が必要だ。



また、リアルタイム制を採用しているため、制限時間が設けられたシナリオもあり、緊迫したゲームが繰り返される。

限られた空間の緊張感と 敵を把握できない恐怖が襲う

ゲームの舞台となるコロニーは、多数の小部屋で細かく区切られている。ゲーム開始直後は、自分がいる部屋以外は屋根に覆われており、様子を知ることにはできない。つまり、足を踏み入れなくては、その部屋にエイリアンが潜んでいるかどうか、どんなアイテムがあるのかを知ることはできない。一度入った部屋でも、約10秒経過するとマップが更新されて、様子が見えなくなってしまう。また、エイリアンもあちこちに移動を繰り返すので、常に安全だった部屋でも、次は大軍が待ち受けていることもあるのだ。ドアをロックできるTechnicianを使って安全なエリアを作っていくこともできるが、クリアには未知の部屋に飛び込むことが必要となる。限られた空間で戦う緊張感を常に味わえる。

4人までをサポートしたマルチプレイは、シングルプレイでのシナリオに加え、マルチプレイ用に用意されたシナリオも選択することができる。人間VSエイリアンというゲームの特性上、対戦プレイはできず、力を合わせてマップをクリアしていく協力プレイのみとなる。Colonistは非常に強いので、1人歩きは非常に危険だ。そのため、全員が固まって移動した方がよい。マルチプレイにしかない要素が非常に少なく、基本的にシングルプレイの操作を複数のプレイヤーが行うことになる。マルチプレイよりもシングルプレイに重点を置いたゲームといわざるをえないだろう。

シングルプレイのシナリオは完成度が高く、バズルの要素も食らっていたりと、プレイヤーを飽きさせない。アクションゲームはちょっと、というプレイヤーにもぜひプレイしてもらいたい1本だ。(中島 泰)

コロニーの中には、木が植えられ、川が流れる部屋もある。地球上と同じ環境を人工的に作り出しているようにも見える。しかしグラフィックが、ほとんど黒いというゲームの中に散らさることだろう。



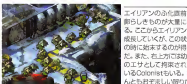
Information

開発元: Micro Forte社
販売元: Riccord Games社
価格: \$49.99(US)
OS: Windows 95/98
CPU: シングルプレイ用は Pentium 166MHz以上
マルチプレイ用は Pentium 200MHz以上
(MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー: 32MB以上
ビデオ: 2MB以上のDPCIビデオカード
(4MB以上推奨)
HD容量: 50MB以上
印刷サイズ: 6.5インチ(12.5cm以上推奨)
サウンド: Windows 95に付属したカード
対応API: DirectDraw
発売時期: 発売中(アメリカのみ)

©1998 Micro Forte Pty Ltd. All rights reserved



これは、コロニーの中のゲームセクション。ここから決定しているColonistを救出するのだが、このシナリオの目的となる



エイリアンの分布はゲーム開始直後から明らかになる。ここからエイリアンは派手に出てくるが、この状態の時に始まるのが得難い。また、色とりどりのエイリアンが出現しているColonistがいる。なんともおもしろい戦いだ。



エイリアンに占拠されてしまった部屋は、このようにガラスの壁で覆われている。エイリアンが歩くと音は、ためた音に火炎放射器を使用するのがよいだろう。

目前に現われる恐竜に感動
ジャングルで繰り広げられる3Dアクション



トレスパッサー

3DNow!に完全ネイティブ対応した初のゲームがついにリリースされた。精巧な3Dグラフィックで描かれた密林と、AIが制御する見事な恐竜の動きが、プレイヤーの恐怖感をあおる。ヒロイン「アン」は、恐怖の島から無事に生還できるのか。

襲いかかる肉食恐竜を撃て!

「TRESPASSER」は、映画「ロスト・ワールド」をモチーフにした3Dアクションアドベンチャーである。ヒロインであるアンが遭難したのは、壊滅したジュラシックパークに恐竜を供給するための島、サイトB。ここは、いわば恐竜たちのふ化施設だ。プレイヤーはヒロインとなり、どう猛な恐竜が生息するこの島から、無事に脱出するのが目的である。

島に流されてきたばかりのプレイヤーは、何も武器を携帯していない。恐竜を倒すための銃は、かつてこの島にいた人間が置いていったものを見つけるしかないのである。また、周囲に落ちている木片で隠る、もしくはひたすら逃げるなど、臨機応変に対応しなければならない。

恐竜は非常にうまく描写されている。ポリゴンの表面に張られたテクスチャーは皮膚感をよく表わしており、口を開けて襲ってくる表情にも迫力がある。ブラキオザウルスに代表される草食恐竜は人間を襲わないので、わざわざ銃で撃つ必要はない。襲わなければならないのは、あくまでも肉食恐竜だ。中でも巨大なTYRANNOSAURUSは最も恐ろしく、銃で数発攻撃してもまったくじろくことがない。



画面に再現したアンが最初に出会う恐竜は、2頭のブラキオザウルス。密林をかき分けて彼女と対面するシーンは、まるで映画のワンシーンのようだ。



体高12mもあるTYRANNOSAURUSは、どろどろ足も速い。映画と同様、ゲームの中でも最も恐ろしい恐竜だ。

水面の波紋まで描画する 精巧なグラフィックは必見

TRESPASSERは、「現実の物理学に基づいた描写」を目指したということである。実際、暑い木陰を地面に落とすわずかにバウンドするといった描写を見ることが出来る。その反面、ヒロインのアクションパターンは、正確なところ物足りない。走る、ジャンプする、しゃがむといった基本アクションは用意されているが、やめてよし出る「くらのアクションはほしかった」。「TOMB RAIDER」のラウのような動きと操作性を期待していたが、その点では拍子抜けした。

ジャンプしても登れない場所には、画面に転がっている木箱を積み重ねて足場を作らなくてはならない。これが、このゲームでいうバズル要素の一つだが「木箱をつかんで適当な位置に置き、その上にジャンプして乗る」という一連の操作は、決して簡単ではない。慣れないうちは、この作業にかなりの時間がかかってしまう。この「木箱積み重ね」はバズルはゲーム中のいろんなシーンで登場するが、大して面白くない単純な作業なので、いささかうざらせられた。ストーリー性にも、ゲームのコンセプトにも、中途半端なところがある。

さて、このTRESPASSERは、3DNow!に完全ネイティブ対応した初めてのゲームである。3DNow!対応ソフトはすでに何本リリースされているが、いずれもソフトの一部が3DNow!に対応しているだけである。AMDが開発した3DNow!は、主に3Dグラフィックの描画性能を高速化するための命令セットで、今のところAMD K6-2、IDT WinChip2などに採用されている。さらに、3DNow!に完全対応したソフトでは、従来ビデオカードに頼っていた3Dグラフィック処理の一部をCPUだけで処理できる。今回はK6-2 300MHz搭載機にPernadia2という世代前のビデオカードを挿してプレイしてみたが、水面の半透明処理、水中に物を投げ込んだときの立体的な波紋の広がりなど、なかなかリアルな描写を見せてくれた。

TRESPASSERは、3DNow!の持つパフォーマンスと今後の可能性を見る上で、重要な意味を持つゲームだ。しかし、アクション面での物足りなさやコンセプトの詰めめの甘さなどが、ゲームの面白さを半減させているのが残念である。(角田一美)



壊れたモノレールの軌道に登るため、木箱を積み重ねて足場を作る必要がある。手に持てる高さの木箱しか移動することはできない。



真下を見下ろすとアン自身の顔の倒映が映る。胸に入ったハートの割傷はライフゲージになっており、傷を負うとハートが赤く染まってくる。



水面の美しい描写はご覧のとおり。深度を計算して波を生み出し、波の向きもレンダリングされている。



このゲームはネットワーク対応ソフトです

Information

開発元	DreamWorks Interactive
販売元	エレクトロニック・アーツ
価格	\$39.99(US)
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (AMD K6-2/686/Pentium II 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Windows対応のビデオカード
HD容量	120MB以上
CDROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows対応のサウンドカード
対応API	Direct3D

発売時期：発売中(日本版は秋の予定)
エレクトロニック・アーツのウェブページは1998年2月発売



操作に慣れたら、アドベンチャーモードで本格的にCENTIPEDEの世界にはまろう。右はリーダーで、敵の位置やアイテムを表示する。左は自機のスーパーステータス



お船の操縦は、船の大きさや体勢できるコクピットビューで。突然出現する少ミ、新キャラクターの八工ははれくれにも注意を。ハ工の操縦は強力だぞ

虫とキノコを打ちまくれ
単純明快なシューティング

センチピード

ファンタジックな景色の中で、いやらしい虫たちを撃ちまくる「CENTIPEDE」は、ややこしいストーリーも難しいシステムも無い、シンプルなシューティングだ。ちょっと暇つぶし……のつもりで始めると、妙にハマるのだ。

だれでも遊べるシンプルな「撃ちゲー」

「CENTIPEDE」は、とてもシンプルなシューティングだ。ファンタジックな箱庭状のマップで、ムカデやクモ、ノミなどを撃ちまくる。また、マップ上には無数のキノコが生えており、ゲームに変化を与えている。キノコは主に障害物としてプレイヤーや敵の動きを遮るが、たまにパワーアップアイテムを出す光るキノコになって、プレイヤーを助けてくれる。

基本的には、キノコも虫も撃ちまくればいい。その単純さは、かつて大ブームを起こしたインベーダーゲームのように、だれにも親しみやすく、そして後を引く仕掛けである。そんなことを感じていたら、実はこのゲーム、1980年代にアメリカで流行したアーケードゲームのリメイク版らしいと知って納得した。

シングルプレイにはアーケード、アドベンチャーと二つのモードがある。このうち、アーケードモードを遊んでみれば、まさにこれはインベーダースタイルのシューティン

グだと分かる。斜め上からの見下ろし画面で、遠くからやってくるムカデを下から撃つ。ムカデを攻撃すると、体が分裂して跳いにかかってくる。前方からジャンプを繰り返しつつ飛んでくるノミや、突然プレイヤーのそばに出現するクモがゲームにアクセントを添える。

その古典的なゲームが3Dになり、敵を撃ちながら冒険するアドベンチャー要素が加えられた。小人を助ったり小人の家を守ったりミッションも加わり、面クリアのときに敵つた小人の数などがボーナスとしてポイントが加算される。

旧作では、画面の下4分の1にプレイヤーキャラの跳ける範囲が制限されていたが、これも新しくなった。今回は自由自在にマップを動き回ることができ、クリアすると次のマップへ移動するための機が出来る。

視点も4種類を切り替えられる。初期設定は上空から自機を見える2Dモードで、旧作からのつなぐりを意識したもの。お船の視点はコクピットビューだ。キノコがウニウニ生えている不思議な世界がぐんと身近に感じられる。ただし、このモードだと背後の敵はリーダーでしか察知できないのが難点だ。プレイヤーは、敵の位置のほかに、アイテムを隠している光るキノコも表示するので、いつも視野の中に入るようにしたい。視野を広く取るとはシューティングの基本でもある。

マルチプレイはツインビー式敵を倒しながら仲間とバトル

マルチプレイは2人までの協力戦となる。互いに撃ち合ってもダメージは与えられず、協力しながらアドベンチャーをクリアしていくのだ。しかし、「ツインビー」などと同様、相手と敵を押し出せば、2人の間でサババが出来る。というより、始めは仲良く戦っていても、お互いがぶつからずに済むことは少ないので、自然にけんかが始まってしまうのだ。

その理由はキノコと敵の性格に由来。キノコはあまり生えたとと敵意を持って動きにいが、少ないと光るキノコの出現率が減る。敵の特徴もほとんどキノコに関連しており、ムカデは倒すとキノコを生やし、クモはキノコを消しつつ移動する。これをプレイヤーたちがどう捉えるか。

「とにかく敵は倒してしまえ」と思う人と、「クモはじゃまなキノコを消すから生かしておこう」と思う人もいるだろう。2人の戦いが進めば、相手が倒してくれと思ってたクモに接近されて倒してしまう。そんなささいなことから勘違いが始まり、いつしか相手手を互に押し出すような嫌がらせの連鎖となる。思が対戦好きなら、ゲームが自然なるのは絶対ここのやり方だ。

絵もかわいし、だれでもすぐ遊べる。1台のパソコンで2人プレイもできる。ぜひおとも同士や夫婦、親友を誘って遊んでみよう……なんて、結果が想像できるだけに、誤作呼を呼びかけをしてみよう（笑）。（杉山淳一）



メインの敵キャラとなるのは、この4種類の虫たちだ。プレイヤーが倒れると死んでしまうキノコを作り出すサンリや、キノコを生やしから移動するノミなど、それぞれにやらしい特徴を持っている。



Information

開発元 : Leading Lizard Software
販売元 : Hsbro Interactive社
価格 : \$39.99(US)
OS : Windows 95/98
CPU : Pentium 133MHz以上
(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー : 16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ : SVGA 256色/1MB以上
HD容量 : 60MB以上(70MB以上推奨)
CD-ROMドライブ : 4倍速以上
サウンド : DirectX8に対応のカード
対応API : Direct3D、Glide
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)
©1999 Hsbro Interactive, Inc. All Rights Reserved



スピードで勝つか、武装で勝つか
レースゲーム登場

デスカーズ

未来都市を思わせるステージで、未来的なマシンを操るレーシングゲームが「DETHKARZ」だ。DEATHではなくDETH、CARSではなくKARZと、ハッカーが好んで使う表記をしているあたり、ちょっとサイバーな雰囲気がある。車のデザインからコースまでが、未来的なものに統一されており、気分を盛り上げてくれる。

アイテムを駆使して ゴール目指して戦い抜け

使える車種は4種類、コースは割的な12種類。しかし、ただ走るだけのレースゲームではない。それぞれの車種に「Shield」「Weapon」といったパラメータが設定されている。そう、この「DETHKARZ」は武装カーレースゲームなのだ。名前の由来はさておき。

DETHKARZで勝つためには、ドライビングテクニックも必要だが、攻撃を当てたり、回避するテクニックも関わってくる。

武装は、標準装備としてLaserかCanonを振るが、走行中に登場するさまざまなアイテムを取得することで、強力な武装を持つことができる。アイテムは、色によって性能がまったく異なり、うまく使えないとすれば勝利は難しい。誘導弾、非誘導弾は当然の如く。中には、自車のShieldを回復するアイテムや、後方に機雷をまき散らすもの、自車が透明になるものもある。

中でも、勝負に大きな影響を及ぼすのがNitroと呼ばれる超加速アイテムだ。アイテムの出現個数は決まっているので、周囲どこにきっちりNitroを確保して行くことがタイムアップの鍵となる。だが、Nitroの加速と最高速は、削りきれないことも多い。スピードが衰えた状態での大クラッシュはタイムロスだけでなくダメージをも背負い込むこととなる。このあたりの駆け引きが楽しい。

敵の車をよきせきし、ついに破壊されてしまった。こぼれ落ちてきたアイテムを拾って、もう1回走らせておきたい。



アイテムはどれも同じだが、色によって効果が違う。左からQuick Fix(回復)、トネード(ミサイル)、Shield、Stealth Car、Antimatter Shield(離れた車にダメージ)。このほかにもいろいろある。



Nitro走動! すさまじい加速で一気に逆転せよ

武装に頼ってはいけりアはできない 高速マシンを意のままに操れ

アイテムばかり頼りてしまいがちだが、それだけで勝てるほど狡猾なゲームではないのがDETHKARZの良いところだ。本誌1月号別冊付録で紹介したようなテクニックを活用していかなければ、勝利はおぼつかない。

というのも、ゲームをより楽しくさせるために、スピードとパワーとスライダなどの制約が難しい要素を極力省き、それによってテクニックを要求するドライビングモデルに仕上がっているからだ。急なコーナーでは加速移動で後のトラクションを十分に抜いてやらなく、フロントがきちんとインを向いてくれないもののドライビングの基礎部分はしっかりと押さえており、好感が持てる。

マルチプレイでは、ドライビングテクニックと武装による強烈な攻防が展開されるのを期待していた。しかし、TCP/IPを介した対戦では、3秒に1回フリーズしてデータの転送を待っているといった状態が、まともなゲームを展開することは難しかった(33.6kbpsのモデムを使用し、テレデータバンクに行った)。マルチプレイには対応しているものの、LAN環境や専用線回線の環境向けといえるだろう。

少しグラフィックのことを述べておこう。縦軸したスクリーンショットでは、サイズが小さいためかいろいろ細かいのが、グラフィックは本場にきいた。実車を再現したゲームであれば「より本物らしい」ことが必要となり、現実の美しさを超えられない。しかし、その前の無情にこのゲームは、光沢処理を中心に相手手を入れている。半透明の機雷、煙、アイテム、そして車体のテクニカル。驚くほどきれいなグラフィックなのに、Celeron 448MHzとVoodoo2でゲームの重さが気になる場面が「まったくなかったのは特筆すべきである。この冬、スピードの旗になるか、競速の旗になるかはまた次節だ。」(Warren大尉)

車体までが色々と完成して美しい。かなり凝った光沢処理が使われている。



Pit Laneをまるまるこえて、Energyの加速を行う。僅かのみ(F-ZERO)方式だ



Blitzwergen Eins-Forge



Astor Series1-Redoutable



Hyperion Alpha model-Arrow



anassi 1000-Bullet

マシンは4種類のモデルから選択可能だ。また、3段階のクラスが用意されており、レースに勝利することにより進級できる。スペック

Information	
開発元	Beam International社
販売元	株式会社アイジーエス
問い合わせ先	株式会社アイジーエス D120-26-0170
価格	9,800円
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上 (3Dアクセラレーター使用時はPentium 166MHz以上、Pentium 266MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectX対応のカード (Voodooファミリー推奨)
HD容量	50MB以上(160MB以上推奨)
CDROMドライブ	6倍速以上
サウンド	DirectX対応のカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	発売中

©1999 Beam International
Beam International is a trademark of Beam International
McBoune House is a registered trademark of
Beam International. ALL RIGHTS RESERVED



古めのグラフィックだが
Dynamix社の本領を発揮した
本物のフライトシム

レッドバロン3D

古くからフライトシミュレーターをたしなんでいる人で、Dynamix社の「RED BARON」を知らない人はいないだろう。リアルさを追求することでゲーム性を犠牲にすることなく、また、ゲーム性を追求することでリアルさを損なうことなく、絶妙なバランスを保っていた名作。その続編「RED BARON 3D」が発売された。

グラフィックだけにこだわらない 本当に面白いフライトシミュレーター

「RED BARON 3D」は、内容的には「RED BARON II」の改良版と言える。大きな変更点はグラフィックを強化したことである。確かに、高解像度で3Dアクセラレーターを使用しただけのグラフィックは、「RED BARON II」と比べると飛躍的に美しくなっている。しかし、最新のフライトシミュレータ（以下、FS）として評価するならば、グラフィックのレベルは少々低いと言わざるを得ない。

だが、「FSはグラフィックだけで評価すべきジャンルではない」と、私は考えている。グラフィックを現実に近いことは、確かにシミュレーションの1要素だ。しかし、きれいなグラフィックだけでは、決して楽しめる作品にならないことは、過去いくつものFSによって実証されている。逆に、グラフィックが時代の最先端に追いついていなくとも、面白いFSは存在する。また、そういった作品は、グラフィック以外の部分の作り込みが絶妙なものが多く、これらがまさに、RED BARON 3Dに対する評価である。



シングルプレイでは、Single MissionとCampaignが選択できる。冬の景色と夏の景色。決してグラフィックのレベルで勝負はしてないが、能率の通り方ゲームを盛り上げる



カラーリングはオリジナル塗装機を作ることができる。カラーパターンは、BMPファイルで読み込む



Albatros D.Va



Fokker E.III



Spad XII



Sopwith Camel

シングル・マルチ共に最高の出来 往年の名作。ここに復活

最高のグラフィックとは言わないまでも、第1次世界大戦当時のヨーロッパをよく再現している。さらに目新しい点として、季節の概念を導入しており、冬になると雪が積もり、枝には紅葉するという凝りようた。

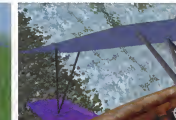
だが、特筆すべきはマルチプレイである。33.6kbpsモデムでも非常に軽く、また接続が簡単である。面倒な対戦用ソフトやチャットによるコミュニケーションなどは必要ない。飛びたいと思ったその時に、インターネットに接続し、スタートメニューから「Red Baron 3D Multiplayer」を起動して、Connectボタンを押せばいい。自動的に世界中にある専用サーバーの一覧が表示され、後は入りたいサーバーを選んで大空へ飛び立つだけだ。この手軽さは素晴らしい。「ULTIMA ONLINE」のような感覚で、手軽に「今日ももようら飛びますよ」とジョイスティックを握れるのである。手軽であるということもそうだが、常時多数のサーバーが利用可能なので、いつでも対戦相手が見つかるという魅力も大きい。チャットで相手探しをするのが面倒な人には特にお勧めだ。

そのほか、このFSの特長として、使える機種の多さが挙げられる。その数はなんと22機。AIとして登場する機体140機を超える。第1次世界大戦で活躍したメジャーな戦闘機のほとんどを操縦することができるという過言ではない。Sopwith Camelなどの有名戦闘機はもちろん、Gotha爆撃機などのマイナー機もしっかりと再現されており飽きさせない。

最後になったが、前作で好評だった自機を自由に塗装する機能はちゃんと継承されている。タイトル名にもなっている「RED BARON」こと、リヒトフォーヘンが、真赤なFokker Dr Iに乗っていたことから分かるように、当時のエースパイロットはこそぞ独特のペイントを施して、大空で自己主張をしていたのだ。Campaignでは、エースの符号と独逸塗装の機体で、自己満足に浸れること間違いなしだ。（Warren大尉）



マルチプレイ接続画面。このようにいくつものサーバーがリストアップされ、すぐにプレイゲームを始めることができる



RadLock Viewも装備されている。使い勝手がよいのだ



Information

開発元 : Dynamix社
販売元 : Sierra On-Line社
価格 : \$39.99(US)
OS : Windows 95/98
CPU : Pentium 133MHz以上
メモリー : 32MB以上
ビデオ : SVGAグラフィックカード
HD容量 : 135MB以上
CDROMドライブ : 2倍速以上
サウンド : Windows標準サウンドカード
対応API : Glide
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)
©1998 Sierra On-Line, Inc.

特集1

年末年始に遊びたい パソコンゲーム

高密度攻略

今月の特選では、独特のスリルが際々出る3Dアクション「THIEF: THE DARK PROJECT」、人気ゲームの続編「RAILROAD TYCOON II」と「ミスII: ソウルブライター」。そして1998年最高の大作RPG「BALDUR'S GATE」の4本を厳選して攻略している。これを読んで、年末年始の休みにパソコンゲームをじっくり楽しんでほしい。

超一流の盗みのテクニックを
こっそり伝授

062

THIEF: THE DARK PROJECT

文/M-husky



列車、駅、施設のデータを満載
鉄道王になる最短の方法を教えます

068

RAILROAD TYCOON II

文/西尾ゆき



前作から増えた新ユニット、新機能を完全網羅
マルチプレイでの実践テクニックも重点解説

076

ミスII: ソウルブライター

文/Habingo



冒険が楽になる
マジックアイテムデータと
仲間になるNPCのデータを掲載

082

BALDUR'S GATE

文/菅原有香

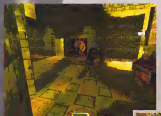
新感覚の3Dアクションアドベンチャーゲーム やみからやみへ移動してお宝を頂戴する

THIEF THE DARK PROJECT

「QUAKE」に代表される3Dシューティングの画面を採用しながら、極力、戦うことを回避し、目的を遂行するアクションゲーム。力押しに頼らない、繊細な盗みのテクニックが楽しめる「THIEF: THE DARK PROJECT」の魅力を紹介しよう。

主人公の唯一の武器は 洗練された忍びの技だ

グラフィックの美しさで定評があるLooking Glass Studios社（以下、LGS社）。その最新作がこの「THIEF: THE DARK PROJECT」（以下、THIEF）だ。プレイヤーは凄腕の盗賊ガレットになり、だれにも見つかることなく宝を奪い出すことになる。屈強な戦士ではなく、ひ弱な盗賊でしかないガレットにとって、敵との戦闘は最も避けなくてはならないことだ。実際に衛兵と戦ってみると、1対1でも倒すのに一苦労する。ましてや、複数の相手と同時に戦



物陰に隠れては、敵が近くにも発見されることはないが、得意としないことに気づくと、すぐに見つかりまう



「LGS社が誇るグラフィックエンジン[Dark]で再現された中世の街並み。建物に影を落とす光も美しく再現されている。この暗さを切り口にガレットの物語が描かれる

へと音を立てずに移動して、気づかれる前に敵を暗殺していくTHIEFの緊張感は、今まで味わったことのないものだといえる。

敵のAIも良くできている。今までのゲームでは、敵はこちらとの距離で反応するものがほとんどだった。しかし、THIEFでは、ガレットが暗やみの中に潜んでいる限り、敵に発見されることはない。敵に発見された場合も、猛然と襲い掛かってくる場合もあれば、仲間を呼びに逃げたりと、さまざまな行動を取る。プレイヤーは、その場その場に合った行動を瞬時に考える必要があるのだ。

このように、盗賊のリアリティを極限まで追求したTHIEF。続々とリリースされる3Dシューティングゲームに食傷気味な人にもぜひプレイしてほしい。きっと新たな楽しさを感じることができるはずだ。

A3D対応サウンドカードで敵の息遣いまで感じ取れ

THIEFをプレイする上で、サウンドは光とともに非常に重要な要素の一つとなる。硬い石壁の上を走っているときは「カコンカコン」と硬質の大きな音が、逆に柔らかなじゅうたんの音を歩いているときはほとんど音を立てずに移動できる。もちろん、敵に近しても同様で、敵の話し声を聞き取ったり、盗賊する衛兵がどちらから近づいてくるかなども非常にリアルに再現されている。これらの情報を正確に判断するために、プレイするときは、ぜひヘッドホンを付けてほしい。

また、THIEFのサウンドは、3Dオーディオの規格であるA3Dに対応しており、A3D対応のサウンドカードを使えば、よりリアルに敵の位置を察知することができる。実際にダイヤモンド・マルチメディア・システムのA3D対応サウンドカード「Sonic Impact S90」を使ってTHIEFをプレイしてみたところ、明らかに音の表現力の違いが感じられた。従来までのSound Blaster互換カードからの買い

替えを考えているなら、これを機会にA3D対応のサウンドカードを買ってみてはいかがだろうか。



OPTIONメニューのAUDIOの中で、A3Dのハードウェアアクセラレーションをオンにすれば設定できる。A3D対応のサウンドカードを持っているなら、ONにしてプレイしてみよう



※ネットワーク情報は未対応

Information

開発元	: Looking Glass Studios社
発売元	: アイド・インタラクティブ
販売元	: ツタダシナジー
価格	: 7,800円
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 166MHz以上 (3Dアクセラレーター非対応) Pentium 300MHz以上 (3Dアクセラレーター非対応)
メモリー	: 32MB以上
ビデオ	: Direct 6D 加速型(Direct3D) 3Dアクセラレーター対応
HD容量	: 42MB以上
CD回数が	: 4倍速以上
サウンド	: DirectX 6.0完全互換 A3D対応
発売時期	: 1月22日(一部店舗では 12月25日より先行発売)

盗みを成功させるための武器とアイテム

武器 むやみな戦いは避けるべきだが必要とあれば命をかけて戦いぬけ

ガレットはさまざまな武器を使いこなして盗みを行う。これらの武器の特徴と効果的な使い方を押さえ、敵から自分の身を守ろう。

接近戦用武器での戦い方

接近戦用の武器を使う場合、弓矢と違って、ある程度敵に近づける必要がある。一見リスクが大きいために思えるが、攻撃の際に大きな音がしないため、外れた場合でも相手に気づかれにくい。また、敵に近づきながら攻撃しても歩く速度が落ちないので、素早く敵の背後に近づき、不意打ちすることも可能だ。

SWORD

使用用途が広い武器で、敵を倒すときはもちろん、ドアを開くときにも使用する。ただし、攻撃力はそれほど大きくない。背後から攻撃するとき以外は、敵を倒すために何度も切りつける必要があるだろう。

SWORDで敵を倒すと、BLACK JACKとは違い盗みが成功してしまう。



接近戦用武器の特徴として、相手の攻撃を防御できることがあげられる。大勢の中を強行突破するときは(好ましくないことだが)、防御しながら移動できる接近戦用武器で戦うといいだろう。

BLACK JACK

接近戦専用の武器だが、SWORDと違って殺傷能力は低いため、敵を気絶させることしかできない。そのため、SWORDのように血痕が残らず、ほかの敵に見えにくいという長所を持っている。

BLACK JACKで敵を倒せば、大きな音を立てずに敵を気絶させる。盗みの成功に有利で、盗みの向きが異なる。



弓矢を使った戦い方

弓矢で攻撃する場合は、矢が放物線を描くことを考えておかなければならない。当然、目標が遠距離になればなるほど、やや上方を狙う必要がある。命中率を上げるためには、ある程度、目標に近づくと必要があるだろう。

また、弓矢を構えている間は移動速度が落ちることに注意しなければならない。弓矢で伝統しながら後退するのは、まず不可能だと考えておこう。ただし、

1対1で戦っていて、相手が接近戦用武器を使っている場合は、距離をとりながらの攻撃が可能だ。うまく立ち回れば、全くダメージを受けずに敵を倒すことができるだろう。

BROADHEAD ARROW



敵を一撃で倒すのが主な目的のBROADHEAD ARROW。移動速度が速くなるには、まずこれだ。



近くにいる敵を殺したいときに使うのが、このBROADHEAD ARROWだ。ほかの弓矢と違って、ダメージを与える以外、何の効果ももたない。外してしまった場合は大きな音を立ててしまうので、しっかりと狙って攻撃しよう。



1対1で弓矢も十分戦える。1本撃ったら下がって次の矢を用意する。ヒットアンドウェイで戦うのがいいだろう。

遠距離の敵に対してはヒットさせにくい。できれば確実にヒットさせられる位置まで近づいてから攻撃したい。



WATER ARROW

やじり水道がついた矢がWATER ARROWだ。命中した場所に水をかけることができる。たいまつ火を消すことができるのももちろん。敵を倒したときの血痕を洗い流すこともできる。



WATER ARROW
HOLY WATER ARROW
水に浸せば、アンデッドモンスターへの攻撃にも使える。

MOSS ARROW

水の代わりに矢じりにコケをつけた矢が、このMOSS ARROW。命中した地点にコケをばらまく。このコケを踏むと、歩くときの音がしなくなるので、石壁の上を静かに移動したいときに有効だ。

コケの上を歩けば、足音を立てずに移動可能だ。敵が気づかないので有効に使える。



アイテム 種類が豊富なアイテムの特徴を紹介

盗みのターゲットとなる屋敷内には、さまざまなアイテムが落ちている。ここではそれらの効果と便利な使い方を紹介しよう。

3種類あるアイテムの形態に注意

THIEFのアイテムは、大きく分けて3種類ある。武器となるWeapon、なんの役にも立たないJunk、そしてさまざまな使い道があるGeneralだ。それぞれ画面の左端、中央、右端に表示されるので、拾ったアイテムがどのアイテムなのかすぐに確認できる。

三つの中で注意が必要なのはJunk。Junkアイ

テムを手持っている間は、Generalアイテムが使えなくなってしまう。Useキーを押せばアイテムを捨てることできるが、大きな音を立てて、敵に見つかってしまうことになりかねない。Junkアイテムを捨てるときは、周りに敵がいないことを確認してから捨てよう。

THIEF
THE DARK PROJECT

Junk

花瓶、つぼ、スコップなど、盗みには直接役に立たないアイテムがJunkだ。倒した敵の死体もJunkに含まれている。Junkアイテムを手放すと、その場に投げ捨てることになり、大きな音が鳴る。主に、敵の注意をひきつける時に使用するが、それ以外のときは、Rキーを押して音を立てないように捨てるよう。



箱

マップのあちこちに散らしている箱。Junkと同等の扱いだが、動かした箱の上に乗れるという特徴がある。多くの箱があれば、積み上げて高い場所へ登ることも可能なので、頭

上に隠し部屋がないかチェックしておこう。



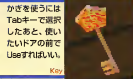
コンパス

自分の向いている方向が確認できるコンパス。Mキーで表示できるマップと共に使えば、自分の位置と進みたい方向を調べられる。コンパスは持っているだけで方向を指示し、Useする必要はない。



かぎ

金持ちの邸宅には、かぎの掛かったドアがいくつもある。かぎを手に入れば、今まで移動できなかった場所に移動できるようになるだろう。



食べ物

盗みに入った場所では、さまざまな食べ物を見つけれられる。多くの種類の食べ物があるので、コレクションしてみるのがいいだろう。Useすれば食べることができ、その後、一定時間経過(食べ物を消化)するとHealthが回復する。



ポーション

ガレットの身体能力を高めてくれるポーション。特に、受けたダメージを回復してくれるHealing Potionには何層もお世話になることだろう。そのほかにも、歩く速度を上げてくれるSpeed Potionなど、さまざまなポーションがある。



Speed Potion



爆弾

ここで紹介しているのは当たった場所で強い光を放つ爆弾、FLASH BOMB。その光を見た生物はしばらくの間動けなくなる。そのすきにBLACK JACKで気絶させたり、素早く通り過ぎてしまおう。このほかにも、地面に仕掛けられる地雷など、さまざまな爆弾がある。



巻物

盗みの途中では、羊皮紙でできた巻物を見つかることがしばしばある。これらの中には重要な情報が隠されていることがあるので、見つけた場合は一度読んでみよう。巻物をUseすれば、巻物の中身が確認できる。



財宝

盗賊の目的である財宝。財宝を手に入れたら、即座にその価値と今までに奪った財宝の総額が計算される。ゲームレベルを上げた場合、財宝の総額もクリア条件に加わるので、財宝の総額はときおりチェックしよう。



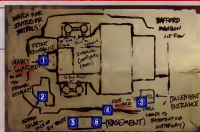
これを読めばもう安心 ファーストミッション徹底攻略

ガレットの最初のターゲットはこれだ

いよいよ盗賊としての初仕事。狙いはBafford邸の屋敷のどこかにあるJeweled Scepterだ。衛兵に見つからないように、慎重かつ手際良く行動しよう。

屋敷の外周から Bafford邸侵入まで

ガレットは、屋敷の外においては単なる通行人に過ぎないので、衛兵に見つかった場合も攻撃されるようなことはない。しかし、武器で攻撃を仕掛けると、相手も猛然と反撃してくる。ここでは目立った行動はせず、まず南東にある井戸小屋を目指そう。



①正門前

正門は超強な衛兵3人でガードされており、ここを強行突破するのは並大抵のことではない。また、正門前をクロウロしている、不審に思った衛兵に避けなければならないことになる。ここは低しめなうちに通り過ぎてしまおう。



②街角

街角にはBROADHEAD ARROWとWATER ARROWが置かれているので、忘れずに回収しておこう。ただし、矢を回収すると自動的に弓が装備されてしまう。ここで通行人に怪しまれるのは得策ではないので、「半角/全角」キーを押して装備を外すのを忘れよう。



③井戸小屋正面

井戸小屋の正面には衛兵が1人、見張りについている。しかし、足元に転がる酒ビンを見限る、かなり酔っ払っている様子だ。ここは気づかれないように見張りの腰にあるかざをスッてしまおう。このかざで、井戸小屋のドアが開けられる。ドアを開け



ると、中には井戸がある。ここから地下水路を潜ってBafford邸に忍びこむわけだが、一度飛び込んだら最後、井戸をはい上げるのは無理だ。特に、②で矢の回収を忘れてないか確認しておこう。



④地下水路

井戸からつながる地下水路を進んでいると、底のほうに怪しげなトンネルが見えてくる。トンネルの中を泳いでいくと空洞があり、宝箱と巨大クモが待ち構えている。水の中から出る、クモが襲い掛かってくるので注意しよう。ここでダメージを受



けるのは馬鹿らしいので、反対側の岸に上がり、BROADHEAD ARROWで攻撃するとい。前に自身があるなら、クモを無視して宝箱を開け、すぐさま水中に潜ってしまうのもあり。宝箱の中には財宝が隠されている。



⑤地下室入り口

地下水路をさらに進むと、地下室への入り口がある。ここから先、衛兵が見つくと即座に攻撃してくるので、気をつけること。入り口のドアを開けると、衛兵たちの話声が聞こえてくる。聞き耳を立てながらしばらくすると、打ち合せが終わる、1人の衛兵が巡回を始める。今までの敵と違い、移動する衛兵に気づかれないように回避するのは難しい。辛いことに、巡回する衛兵を拒撃するのに最適な小室があるので、ここからBROADHEAD ARROWで倒してしまおう。



⑥地下室出口

巡回する衛兵を倒した後、しばらく潜り倉庫らしき場所に出る。倉庫の中には残念ながら金目のものはないので、さっさと通り過ぎてしまおう。倉庫の出口には衛兵が見張り立っているが、都合のいいことに後ろを向いている。気づかれないうちに、後ろからBLACK JACKで気絶させてしまおう。衛兵を倒した先には、リンゴ1個と瓶が2本、そして宝箱がある。宝箱の中にはFLASH BOMBが2個入っている、これらの戦闘の切り札として取っておこう。



THIEF

THE DARK PROJECT

Bafford邸1階へ潜入 もうすぐ目的地だ

地下室から上がってくると、Bafford邸の1階東側に出る。東側は使用人のスペース。無害な使用人がいるだけなので、ここまで来れば、もう大きな問題はな

いだろう。唯一の障害は西側の半分。あらゆるところを衛兵がうろついているので、うかつな行動は即、命取りにつながる。今まで以上に慎重に行動しよう。



⑦通用門

Bafford邸の北西にある通用門。通用門を開けるには手前

近くを警備しているので、先に倒しておきたいところだ。



⑧見張り台

玄関前の南北に伸びる通路。南と北に衛兵が1人ずつ見張りに付いている。しかも、見張り台は2階にあるので、下からBROADHEAD ARROWで仕留めにくい。運良く仕留められたとしても、もう片方の見張りが気付いてしまい、仲間を呼んでしまう。実は、ミッション

をクリアするのにこの通路を通る必要はないので、ここには近づかないのがベストだ。



Bafford邸2階へ到着 ターゲットの財宝とご対面

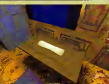
いよいよ大詰め。目的のJeweled Scepterは目印だ。しかしさすがに、ここまでくると警戒は厳重を極める。特に、最後に待ち構えている。今までと違う衣装をまとった2人の衛兵は強敵だ。この衛兵たち

は、背後から攻撃しても一撃で倒せられないことがあるので、失敗したときのためにFLASH BOMBを用意しておく。



⑨書斎

Bafford邸の書斎と思われる部屋が、2階の北東にある。この部屋では書物と本が見つかる。中には今後のストーリーに関わる重要な情報が記されているので、必ず読んでおく

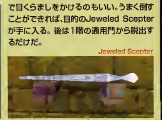


ように。また、この周辺の部屋には、財宝が多く置いてあるので、残さずもらっておこう。

⑩玉座の広間

いよいよ最後の玉座の広間。この部屋のドアを開けるには、書斎を出たところを巡回している衛兵を倒して、金色のかぎを手に入れる必要がある。かぎは書斎の奥にあるBafford邸の寝室にも隠れているので、リスクを負いたくない人はそちらから奪って

おこう。ドアを開け、部屋の中に入ると、さらに1人の衛兵が見張りについている。この衛兵を何とかしないとJeweled Scepterを手に入れられないので、うまく背後からBLACK JACKで倒してしまおう。この衛兵が最後なので、最初からFLASH BOMBで目くらましをかけるのもいい。うまく倒すことができれば、目的のJeweled Scepterが手に入る。後は1階の通用門から脱出するだけだ。



THIEFを 5名にプレゼント

THIEFの日本語インストールガイド付英語版パッケージを5名様にプレゼントします。ご希望の方は、アンケートがききのプレゼント希望号欄に「THIEF」と明記して、編集部までお送りください。なお、締め切りは1月23日(3月号発売日)です。



自分だけの鉄道路線を所有する 経営シミュレーション



19世紀の蒸気機関車から、21世紀の最高時速450kmの電車まで、さまざまな鉄道を使ってRailroad Tycoon(鉄道王)を目指すシミュレーションゲームが登場した。今回は、このゲームをプレイする際に役立つ基礎知識やヒント、膨大なデータの数々を紹介していく。

社長と投資家の2役を楽しめるゲームシステム

「RAILROAD TYCOON II」(以下、RTII)は、その名の通り、鉄道の輸送によって富を築いていく経営シミュレーションだ。プレイヤーは投資家となって、さまざまな会社に出資し、自分の持ち会社の運営もしていかなければならない。

従来の輸送シミュレーションと大きく異なるのは、プレイヤーが鉄道会社の会長であると共に投資家であることだ。鉄道会社の運営と、投資家としての株の売り買いは別問題となっている。

鉄道会社のお金と投資家としてのお金は別、というところがユニークな点である。もちろん、鉄道会社の業績を伸ばせば自社株でもうけなくてはならないが、複数の会社を運営して鉄道の相互乗り入れを

したり、株価を操作してライバル社をつぶしたりもできる。

各株アイコンによって鉄道の輸送や増設のいく、ユーザーインターフェースも画一的である



まるでミニチュアのような風景も楽しめる。列車の種類が決められ、さっさとグラフィックに反映される

また、ゲームの難易度は3段階に分かれており、経済に疎いプレイヤーや株式がさっぱり分からない人でも、ゲームは進められるようになっている。

シナリオやキャンペーンによってクリア目標は大きく異なるが(クリア後もそのマップでのプレイの継続はできる)、大きな流れとしては、

- ① 鉄道会社を運営する
- ② 株を売り買いする
- ③ 鉄道会社の業績を上げる
- ④ 自社の株価も上昇して、投資家としての資産も増える

というようになっている。

中でも鉄道会社の経営は、このゲームの面白さが集約された部分である。人口の多い街から街へと線路を引き、資源を工場へと運んでいく。登場する機関車は実に60種類に上り、アメリカのものを中心に蒸気機関車やディーゼル機関車、電気機関車などを使用することができる。

「より現実近くに」をモットーとした本作品は、輸送シミュレーションと経営シミュレーションが融合した、詰みのあるゲームなのだ。



世界各地でさまざまなキャンペーンが開催されている。クリアしなれば次に進めないのも、チャレンジ精神を刺激するだろう



各株アイコンによって鉄道の輸送や増設のいく、ユーザーインターフェースも画一的である

衛星撮影の画像を元に作られた ち密なグラフィック

ゲームを開始して目を引かれるのは、そのち密なグラフィックだ。イギリスやアメリカの風景を思わせる各マップは、衛星から撮影した画像を基に作られたものである。マップの上を点在する小さな建物や機関車は、最大限にズームして見ても、美しく描きこまれたグラフィックが荒れることはない。鉄道ファンやゲージファンに限らず、普段鉄道に興味のない人にも、この箱庭世界をぜひ体験してもらいたい。



拡大ズームしたときのち密な風景。列車と建物の配置や線路の仕様が描かれているのが分かる

Information

開発元 : PopTop Software社
販売元 : Gathering of Developers
価格 : ¥44.99 (US)
OS : Windows 95/98/NT
CPU : Pentium 133MHz以上
メモリー : 16MB以上
ビデオ : 1024x768ピクセル以上
HD容量 : 130MB以上
CDROMドライブ : 4倍速以上
サウンド : DirectX対応サウンドカード
対応API : DirectX3D
発売時期 : 発売中(アメリカ、ヨーロッパ、オーストラリア)

RAILROAD TYCOON II

ここでは、RT II のマルチプレイについて説明する。設定に関するポイントや役立つ情報が得られるホームページを紹介しているので、ゲームを開始する前に読んでおこう。

線路敷設の邪魔よりも ブリーフィングクリアを目標に

RT II でのマルチプレイは、基本的にシングルプレイと同じ形態である。マップを選び、オプションで年代や難易度を変える。ライバル会社を操っていたコンピューターが、人間になったと思えばいい。各マップにはクリア目標が課せられている。破産したプレイヤーは途中でゲームから外され、ゲーム開始時のブリーフィングで指示されたクリア目標を達成したプレイヤーが勝ちとなる。

マルチプレイでの注意点としては、ゲーム開始の時代設定をあまり先に進ませないことだ。電気機関車ばかりの時代で始めしまうと、らくにお金もないのに、高価な機関車を買う羽目になる。マップのデフォルト年代から始めるのが無難だ。また、コンピュータープレイヤーはなかなか手ごわいので、憎めないうちは入れない方がいいだろう。

人間同士のプレイでは、相手の線路敷きの邪魔もやり放題になってしまう。ゲームを始める前に、以下の3点について制限を設けるかどうか、プレイ



32人プレイではさすがに広い
(拡大したマップを参照)。ま
まていふとともすればあった

ヤー同士で相談してからプレイしよう。

- ①線路敷設の妨害
- ②他人の線路への乗り入れ
- ③他人の駅への入り込み

プレイ可能人数はマップによってまちまちだが、アメリカ大陸のマップなど、広いものではコンピュータープレイヤーも含めて32人もの人数でプレイできる。難易度を高めれば、他社の株の売り買いもでき、経営シミュレーションの度合いも高くなるので、なるべく3、4人以上でプレイしたい。

対戦相手を探すのであれば、海外では HEAT.NET (<http://www.heat.net>) が RT II を扱っており、スタートメニューにも登録されている。

機関車名の「4-6-0」って何?

蒸気機関車の名前の冒頭について「4-6-0」といった数字の羅列には、どのような意味があるのか、知っているだろうか?

実はこの数字、機関車の車輪の数を表しているのだ。例えば「4-6-2 Pacific」の場合、前車輪四つ、駆動車輪六つ、後車輪二つということになる。同数字の車輪は大きさや形が一緒で、「4-6-2」の「4」の場合は、2組の車輪が機関車前部に付いていることを示している。



コンピューターも人間におなじい。同じようなゲームをするので、あんなに楽しめたこととちがって……

RT II の情報はこのホームページへ

PopTop

<http://www.poptop.com/>



RT II の開発元である PopTop Software 社のホームページ。パッチもアップされるので、こまめに見ておきたい。

The DEPOT

<http://railroad.gagames.com/>



Q&A や掲示板が充実している情報サイト。プレイヤーたちが自作したマップがダウンロードできる。

マルチプレイでは
線路敷設の駆け引きに熱くなる

施設データを完全網羅 産業を発展させる仕組み

鉄道の輸送によって富を築いていくためには、街から街へと線路を敷き、資源を工場などの施設へ運んでいく。そのためには、産業の構造をよく理解しておかなければならない。登場する施設と資源の関係をよく覚えておこう。

施設に応じた物資を効率よく回そう

RT IIにおいて、鉄道会社はさまざまなものを運んでお金を稼ぐ。人や郵便はもちろん、資源を工場に輸送することも重要な仕事だ。資源や工場、家が影響範囲内(駅を設置する際のポイント)に収まるように駅舎を設置すれば、その駅で施設に応じた物資をやり取りできるようになる。生産しているものは「Supply」、受け入れられる物は「Demand」

の欄に表示される。

例えば、Cotton Farm(綿農園)で栽培されたCotton(綿)を農園のそばの駅から貨車に乗せ、Textile Mill(紡績工場)のそばに立つ駅まで運べば、Cotton(綿)を買い取ってもらえる。各資源を運ぶには専用の貨車が必要で、貨車が駅に着けば、自動的に資源や製品が補充される。

ゲームを始めるときに、オプションで「Industry model」の難易度を変更すれば、さらに高度な経営シミュレーションを楽しめるだろう。

産業施設一覧

Produce Orchard 果樹園

主産: Produce (食物)
年生産: 2
1800年
20万ドル
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

Coffee Farm コーヒー園

主産: Coffee (コーヒー)
年生産: 2
1800年
15万ドル
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

Fertilizer Plant 化学肥料工場

材料: Chemicals (化学薬品)
主産: Fertilizer (化学肥料)
1905年
30万ドル

Chemical Plant 化学工場

主産: Chemicals (化学薬品)
年生産: 2
1800年
30万ドル

Cotton Farm 綿農園

主産: Cotton (綿)
年生産: 2
1800年
20万ドル
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

Grain Silo 穀物倉庫

主産: Grain (穀物)
年生産: 2
1800年
30万ドル

Sugar Farm とうもろこし農園

主産: Sugar (砂糖)
年生産: 3
1800年
20万ドル
Fertilizerを運び込むことで生産量50%増量

Cannery 缶詰工場

材料: Coffee, Produce (Steel, Aluminum) はビーまたは果物+糖またはアルミニウム
主産: Food (食品)
1800年
25万ドル
Steelは1830年から受け入れ可能

Tool and Die Factory 工具工場

材料: Iron, Steel, Aluminum (鉄, 鋼, アルミニウム)
主産: Goods (生活用品)
1800年
20万ドル
Ironは1866年から受け入れ可能

Housing 住宅

主産: Passengers, Mails (乗客, 郵便物)
年生産: 0.5 (乗客), 0.2 (郵便物)

Textile Mill 紡績工場

材料: Cotton, Wool (綿, 羊毛)
主産: Goods (生活用品)
1800年
40万ドル

Meat Packing Plant 肉処理工場

材料: Cattle (牛)
主産: Food (食品)
1800年
40万ドル

Dairy Processor 乳製品加工工場

材料: Milk (牛乳)
主産: Food (食品)
1800年
30万ドル

Bakery パン工場

材料: Grain, Sugar (穀物, 砂糖)
主産: Food (食品)
1800年
30万ドル

Port 港

1800年
30万ドル
材料、生産、運び方は、キャンペーンやシナリオによって変化

Sheep Farm 羊牧場

主産: Wool (羊毛)
年生産: 2
1800年
20万ドル
Grainを運び込むことで生産量50%増量

Cattle Yard 牛舎

主産: Cattle (牛)
年生産: 3
1800年
15万ドル
Grainを運び込むことで生産量50%増量

Dairy Farm 乳牛牧場

主産: Milk (牛乳)
年生産: 2
1800年
20万ドル
Grainを運び込むことで生産量50%増量
Townには1890年から運び込み可能

Town 町

産業施設一覧の見方

各産業施設に記されている情報は、以下のとおりである。

- 材料: 生産に必要な材料(Demand)を示す
 - 生産: 生産するもの(Supply)を示す
 - 年生産: 1年間の生産量を、それぞれ確率数に換算し、数値: 年産: ゲーム中に施設が登場する最初の年。CityとTownは1800年
 - 価格: 産業施設(資源や工場)を買い取る価格(Expertモードのみ)
- なお、駅の影響範囲内にHouseが最少で3つあればTownに、8つ以上あればCityとなり、さまざまな物資を受け入れられるようになる。

各施設から出ている矢印の向きは、生産したものを運び入れる先の施設を表している。矢印の色には、以下のような意味がある。

- 赤: 加工しないで、直接やり取りされる資源
- 青: これから加工、もしくは加工し製品
- 緑: 資源や加工品ではないが、運び込みが可能で、運んだ先の施設の生産率を高める

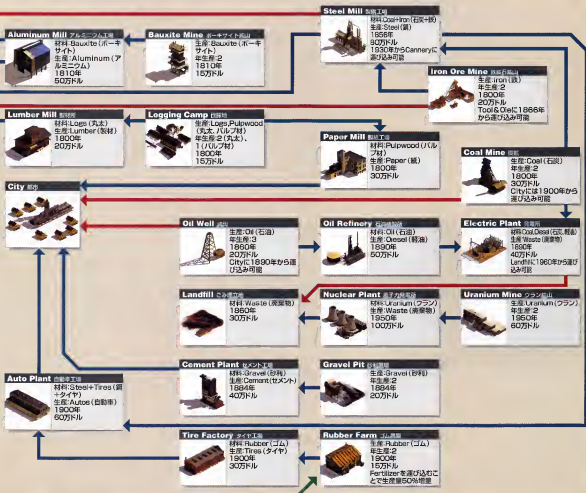
SHANTAROD TYCOON II

Easyモードでは、各工場は資源を運び入れなくても製品を生産していくが、Advancedモードでは材料がないと製品は作られない。

Expertモードでは、施設は鉄道会社が買い取ることができ、乗り入れている鉄道会社が効率よく品物を回せば、利益が生まれる。必要な材料を常に供給し、生産した物を素早く運ぶことが必要だ。効率が悪い場合は損益が出てしまう。大きい建物ほど利益が大きい。

また、EasyモードやAdvancedモードでは、運ば

れてきた製品や資源に対して一定の金額が払われる。それに対してExpertモードでは、運ばれてきたものに10段階の値段がつけられる。特定の品物を一度にたくさん運びすぎると買い取りの値段が下がり(時間が経つと戻る)、反対に、しばらく入荷していなかった珍しい貨物には、たくさんのお金額が支払われる。さまざまな物資を交互に運び入れて、駅を休ませないように、しかも、もうけが大きくなるようにする工夫が必要なのだ。



手作業で調べ上げた全列車データと駅の完全情報

ここでは、列車と駅について解説する。列車には2種類あり、それぞれ利用の仕方も異なる。また、RT II では、駅の役割を理解しておくことも非常に大切だ。筆者が実際にプレイしたところ、英語マニュアルに掲載されている情報に誤りがあったので、このデータを大いに活用してほしい。

Trains 列車は機関車と貨物車の2種類

列車は、機関車と荷物を載せる貨物車に分けられる。機関車の購入にはお金が必要だが、貨物車は無料だ。まず、機関車を購入し、行き来したい駅を指定する。そして、それぞれの駅で集荷

できるものを見ながら対応する貨物車を付け加えていく。機関車は、六つまで貨物車が付けられるが、あまり多く付けると速度が遅くなるので、注意しよう。

Locomotives 機関車の能力を見極めて選択しよう

機関車にはSteam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種類がある。時代が進むことによつて、新しい機関車が増えたり、古いものがリス

トから消えていく。また、使用年数が経つにつれて、エンジンの性能が落ちていき、1年間に0.5%ずつ最高速度が下がっていく。20年使用した場

機関車一覧

機関車名	登場年数	種別	積 積 (ドル)	メンテナ ンス費用 (ドル)	荷物積付量 (ドル)	最高速度 (マイル 時)	加 速	エンジンの耐久度
Trewhick-1	1804-1835	Steam	1,75	8,000	7,543	10	Extremely Poor	Extremely Poor
Stephenson Rocket	1829-1851	Steam	1,76,000	6,000	7,942	15	Extremely Poor	Below Average
2-4-0 John Bull	1831-1853	Steam	2,73,000	7,000	9,256	25	Poor	Below Average
4-4-0 DeWitt Clinton	1833-1855	Steam	1,58,000	5,300	7,187	20	Extremely Poor	Poor
4-2-0 Prussian	1837-1857	Steam	3,75,000	8,000	11,422	30	Extremely Poor	Below Average
4-4-0 American-C	1848-1865	Steam	4,18,000	5,000	11,260	42	Poor	Above Average
4-2-2 Iron Duke	1855-1895	Steam	7,78,000	9,000	3,73,738	54	Poor	Below Average
4-4-0 3-Wheeler	1863-1903	Steam	5,79,000	5,000	1,77,808	48	Below Average	Above Average
2-4-0 Vulcan	1872-1900	Steam	3,72,000	4,000	6,393	30	Very Poor	Below Average
2-6-0 Consolidation	1877-1905	Steam	5,71,000	6,000	1,78,512	45	Below Average	Good
3-Track Shay	1882-1940	Steam	4,73,000	1,77,000	1,78,227	15	Poor	Good
4-8-0 Mastodon	1890-1911	Steam	6,77,153	2,72,995	45	Very Poor	Poor	
4-6-0 Ten-Wheeler	1892-1911	Steam	6,76,000	1,71,000	2,71,727	50	Below Average	Below Average
1-3 Bobo	1895-1935	Electric	8,75,000	6,000	3,73,116	60	Poor	Poor
2-6-0 Mogul	1895-1915	Steam	6,73,000	1,72,000	2,75,131	50	Average	Average
4-4-2 Atlantic	1902-1929	Steam	9,73,000	1,78,000	4,73,556	80	Fast	Above Average
2-6-0 Camback	1905-1925	Steam	7,75,000	9,000	1,71,500	30	Poor	Very Good
4-8-2 Pacific	1908-1945	Steam	11,78,000	2,71,000	6,72,516	95	Above Average	Average
0-10-0 Class G10	1910-1939	Steam	9,78,000	3,78,000	5,75,521	50	Above Average	Average
2-6-2 Prairie	1912-1953	Steam	8,75,000	1,71,000	3,74,157	60	Below Average	Good
4-4-0 D1858	1914-1934	Steam	6,75,000	9,000	2,71,024	45	Poor	Very Good
2-10-0 Class 13H	1908-1940	Steam	11,79,000	2,71,000	6,72,516	40	Above Average	Good
USRA 0-6-0	1910-1942	Steam	6,77,173	3,700	2,71,993	40	Poor	Good
2-6-2 Mikado	1918-1950	Steam	13,73,000	3,72,000	5,71,072	35	Above Average	Good
Be 4/6 II	1920-1950	Electric	6,71,000	1,71,000	1,74,701	35	Fast	Very Good
4-6-0 Class B12	1923-1939	Steam	14,78,000	1,74,000	3,72,407	71	Fast	Above Average
Ea 3/3	1923-1948	Electric	4,77,000	7,000	1,71,880	31	Very Poor	Good
Class 1045	1927-1950	Electric	9,75,000	6,000	1,71,636	40	Fast	Above Average
USRA 0-6-0	1930-1948	Steam	9,76,000	1,78,000	3,72,236	45	Below Average	Above Average
Class A4 Midland	1935-1955	Steam	20,71,000	1,78,000	5,75,136	126	Above Average	Below Average
GG1	1935-1970	Electric	28,75,000	1,79,000	4,72,721	100	Above Average	Outstanding
Class E18	1936-1966	Electric	9,77,000	1,76,000	2,71,493	93	Fast	Good
4-8-4 Daylight	1937-1952	Steam	23,75	3,75	6,73,611	80	Average	Below Average
4-8-4 Hudson	1937-1953	Steam	21,75	2,75,000	5,71,017	90	Below Average	Average
4-6-4 Class J3a Streamliner	1938-1955	Steam	25,75,000	2,78,000	11,72,234	103	Above Average	Poor
Ae 4/4	1939-1955	Electric	21,75	2,75,000	4,72,746	98	Above Average	Above Average
4-9-8-4 Big Boy	1941-1955	Steam	37,75,000	7,75,000	8,78,040	68	Above Average	Poor
Class 1020	1941-1961	Electric	11,79,000	1,78,000	2,71,545	56	Fast	Very Good
4-4-4 T1	1945-end	Steam	28,74,000	2,78,000	7,72,813	85	Fast	Good
PSA-B	1945-1967	Diesel	26,75,000	1,78,000	5,72,015	85	Fast	Above Average
Acc PA1	1946-1960	Diesel	21,75	1,76,000	5,72,800	90	Average	Average
F3	1949-1970	Diesel	33,77,000	1,78,000	8,73,748	110	Above Average	Above Average
GP9	1954-1975	Electric	18,75,000	1,71,000	4,72,628	71	Average	Good
E69	1956-1969	Electric	8,76,000	8,000	1,72,837	31	Fast	Below Average
GP18	1958-1975	Diesel	24,75,000	1,78,000	5,71,311	83	Above Average	Very Good
V200	1959-1965	Diesel	16,75	1,78,000	5,73,878	87	Above Average	Below Average
Penn. E44	1960-1985	Electric	37,71	2,73,099	3,77,871	70	Fast	Average
Class 60	1961-1981	Diesel	48,75	1,78,000	5,72,156	100	Below Average	Very Good
Shinkansen Bullet Train	1959-2002	Electric	65,77	6,76,000	8,75,890	30	Virtual Instant	Average
FP45	1968-end	Diesel	38,76,000	1,74,000	6,75,740	106	Above Average	Above Average
SD45	1972-1994	Diesel	36,77	2,71,000	3,76,009	85	Average	Average
E60CP	1973-1998	Electric	26,77	1,99,949	3,78,043	85	Very Fast	Average
SD40	1973-1988	Diesel	28,72	1,78,000	6,71,566	103	Above Average	Poor
Class 1111	1974-end	Electric	48,77	1,78,000	3,79,718	86	Average	Good
E65 FS	1975-1996	Electric	22,76,000	1,77,000	3,77,734	93	Average	Above Average
Dash-9	1993-end	Diesel	47,78,000	1,78,000	8,78,410	70	Poor	Average
AMD-103	1993-end	Diesel	42,75,000	2,78,000	8,78,068	103	Very Fast	Above Average
Trains Bullet	1994-end	Electric	100,75	4,71	11,71,758	186	Virtual Instant	Below Average
Class 232	1997-end	Diesel	49,72,000	3,75,000	7,72,625	75	Very Fast	Very Good
Mag-Lev TBX-1	2008-end	Electric	250,75	20,75	27,74,139	280	Instant	Above Average

機関車一覧の見方

- 表の各項目の内容は、以下のとおりである。
- 登場年数: 機関車がリストに表れる年数と、リストから消える年数
 - 種別: 機関車の種類。Steam(蒸気)、Diesel(ディーゼル)、Electric(電気)の3種がある
 - 価格: 購入価格
 - メンテナンス費用: 1年間にかかるメンテナンス費用
 - 年間維持費: 1年間にかかる維持費。長く走行させた場合は、さらに増える
 - 最高速度(毎時マイル): 荷物を引いていない状態での最高速度
 - 加速: 最高速度に達するまでの加速力



合はメンテナンス料が3倍になり、5年使用したものに比べて故障の確率が60%も高くなる。適宜、新しいものにも買い替える必要がある。

機関車の能力で重要なのは、最高速度、加速、けん引力、エンジンの耐久力だ。これらはゲーム中に機関車を右クリックすると、簡単に確認することができる。最高速度は、引っ張っている重さ

土地の傾斜によって上下する。

機関車は、使っている間に多少故障を起こすが、頻繁に故障を起こす車両は、早いうちに取り換える必要がある。そうしないと、爆発を起こし、永久にその機関車は戻ってこれなくなる。機関車部分だけをすげ替えるのは簡単なので、資金に余裕があるうちに、こまめに取り換えよう。

Cargo 貨物車は運ぶ製品で選択する

貨物車は、駅から駅へと資源や製品を運ぶ車両だ。駅の影響範囲内に生産施設があれば、駅に資源や製品がストックされ、駅に止まった貨物車に自動的に補充される。貨物車は運ぶものによって種類が異なる。時代が進むことによって、搭載率の高くなった改良版の車両が出るものもある。

路線内では、貨物車の種類を統一する必要はなく、Aの駅ではC型一用の貨物車を付け、次のB駅ではアルミニウム用の貨物車を付けるといった工夫も可能だ。

製品の積み込み方には3種類あり、それぞれに長一短がある。コストと収入のバランスを各ポイントでこまめに計算しないと、確実な収入に結びつかない。以下に、その方法を記すので、参考にしてほしい。

① 駅にあるだけの在庫を積めるだけ積めていく

いちばんオーソドックスな方法。ただし、あまりに短い路線だと、在庫がたまる前に列車が往復してしまう。

② 貨物車の半分量になるまで生産品を待つ

一定の収入が見込めるが、やはりコストと収入の差の確認が必要になる。

③ 貨物車がいっぱいになるまで生産品を待つ

1台の列車で目いっぱい収入が得られるものの、駅で長い時間を過ごすため、よほど回転のいい資源や工場がないと厳しい。

貨物車一覧の見方

- 貨物車名: その貨物車が運ぶ製品名が付いている
- 積み込み場所: 対応する製品を生産する施設
- 運び先: 製品を必要としている施設
- 貨物基本価格: 貨物車に製品を最大限搭載した場合の売上価格 (Expertモードでは変動する)
- 最大搭載量と日数: 製品を駅に置いておける最長期間
- 登場年数: 貨物車が登場する年数
- 貨物車の重さ/最大搭載時の重さ: 貨物車自体の重さと、製品を最大限搭載した場合の貨物車の重さ

貨物車一覧

貨物車名	積み込み場所	運び先	貨物基本価格 (ドル)	最大搭載量 (トン)	登場年数	貨物車の重さ/最大搭載時の重さ
Aluminum (アルミニウム車)	Aluminum Mill (アルミニウム工場)	Tool & Die, Cannery (機械工場、缶詰工場)	479,900	1300	1910	15/45
Autos (自動車車)	Auto Plant (自動車工場)	City (都市)	679,000	800	1900	30/45
Bauxite (ボーキサイト車)	Bauxite Mine (ボーキサイト鉱山)	Aluminum Mill (アルミニウム工場)	379,000	1600	1910	25/65
Caboose (乗務員車)	—	沿線の積立を25%ダウン、貨物に運ぶ積立を25%に引き上げる	—	—	1839	20
Cattle (牛車)	Cattle Yard (牛牧場)	Meat Packing (肉処理)	571,800	800	1800	15/30
Cement (セメント車)	Cement Plant (セメント工場)	City (都市)	573,200	800	1884	15/30
Chemical (化学薬品車)	Chemical Plant (化学薬品工場)	Fertilizer Factory (化学肥料工場)	571,800	800	1905	25/40
Coal (石炭車)	Coal Mine (炭鉱)	Steel Mill, Electric Plant, City (製鉄工場、発電所、都市)	379,200	1600	1900	15/35
Coal (石炭車)	Coal Mine (炭鉱)	Steel Mill, Electric Plant, City (製鉄工場、発電所、都市)	379,200	1600	1909	25/65
Coffee (コーヒー車)	Coffee Plantation (コーヒー農園)	Cannery (缶詰工場)	571,800	800	1800	15/35
Cotton (綿車)	Cotton Farm (綿農場)	Textile Mill (紡織工場)	574,400	1100	1911	20/50
Diesel (軽油車)	Oil Refinery (石油精製工場)	Electric Plant (発電所)	574,600	1100	1800	15/25
Dining (食堂車)	旅客収入20%アップ	—	—	—	1890	15
Dining (食堂車)	旅客収入20%アップ	—	—	—	1893	30
Dining (食堂車)	旅客収入20%アップ	—	—	—	1921	40
Fertilizer (化学肥料車)	Fertilizer Factory (化学肥料工場)	Coffee, Cotton, Grain, Produce, Rubber, Sugar (コーヒー、綿、砂糖、果物、ゴム、砂糖)	479,000	1300	1905	20/35
Food (食糧車)	Cannery, Meat Packing (肉処理工場、肉処理)	Town, City (街、都市)	679,600	600	1800	10/25
Goods (生活用貨車)	Tool & Die, Textile Mill (機械工場、紡織工場)	Town, City (街、都市)	578,799	800	1900	10/25
Grain (穀物車)	Grain Silo (穀物サイロ)	Bakery, Cattle Yard, Dairy Farm, Sheep Farm (パン工場、牛牧場、畜産場、羊牧場)	379,200	1600	1800	20/25
Gravel (砂利車)	Gravel Pit (砂利露頭)	Cement Plant (セメント工場)	379,200	1600	1884	15/35
Gravel (砂利車)	Gravel Pit (砂利露頭)	Cement Plant (セメント工場)	379,200	1600	1907	25/65
Iron (鉄車)	Iron Mine (鉄鉱石鉱山)	Steel Mill, Tool & Die (製鉄石鉱山)	379,200	1600	1800	10/25
Log (丸太車)	Logging Camp (伐採所)	Lumber Mill (製材所)	379,200	1600	1896	15/45
Lumber (製材車)	Lumber Mill (製材所)	Town, City (街、都市)	479,000	1300	1800	5/25
Lumber (製材車)	Lumber Mill (製材所)	Town, City (街、都市)	479,000	1300	1893	10/25
Mail (郵便車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	679,100	300	1910	10/25
Mail (郵便車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	679,100	300	1898	20/40
Milk (牛乳車)	Dairy Farm (酪農場)	City, Dairy Processor (都市、乳製品工場)	779,140	300	1926	25/40
Milk (牛乳車)	Dairy Farm (酪農場)	City, Dairy Processor (都市、乳製品工場)	779,140	300	1800	15/30
Oil (石油車)	Oil Well (油田)	City, Oil Refinery (都市、石油精製工場)	571,800	1100	1910	20/45
Paper (紙車)	Paper Mill (製紙工場)	City (都市)	679,399	800	1880	15/30
Paper (紙車)	Paper Mill (製紙工場)	City (都市)	679,399	800	1901	20/45
Passenger (客車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	779,400	500	1800	10/25
Passenger (客車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	779,400	500	1896	15/30
Passenger (客車)	Town, City (街、都市)	Town, City (街、都市)	779,400	500	1931	25/40
Produce (産物車)	Produce Orchard (果樹園)	Cannery (缶詰工場)	578,799	800	1800	10/25
Pulpwood (リブ材車)	Logging Camp (伐採所)	Paper Mill (製紙工場)	379,200	1600	1902	10/25
Rubber (ゴム車)	Rubber Plantation (ゴム農園)	Tire Factory (タイヤ工場)	379,200	1600	1800	10/25
Steel (鋼車)	Steel Mill (製鋼工場)	Auto Plant, Cannery, Tool & Die (自動車工場、缶詰工場、機械工場)	479,000	1300	1898	10/45
Sugar (砂糖車)	Sugar Plantation (砂糖農園)	Bakery (パン工場)	571,800	800	1800	15/30
Tires (タイヤ車)	Tire Factory (タイヤ工場)	Auto Plant (自動車工場)	479,000	1300	1916	25/55
Uranium (ウラン車)	Uranium Mine (ウラン鉱山)	Nuclear Power Plant (原子力発電所)	679,199	800	1900	25/50
Waste (廃棄物車)	Electric Plant, Nuclear Power Plant (発電所、原子力発電所)	Landfill (ごみ処理場)	679,399	800	1950	20/45
Wool (羊毛車)	Sheep Farm (羊牧場)	Textile Mill (紡織工場)	574,400	1100	1800	15/35
Wool (羊毛車)	Sheep Farm (羊牧場)	Textile Mill (紡織工場)	574,400	1100	1909	35/55

Station さまざまな施設が建てられる駅

線路上に機関車を走らせるためには、少なくとも二つ以上の駅が必要である。駅を建てると、その駅の影響範囲が示される。この範囲内にある建物の資源や製品、乗客が、駅の取り扱ひ貨物となる。

駅には3種類の大きさがあり、それぞれ影響範囲が異なる。ただし、じゅうぶんな土地さえあれば、後々大きいものに改築することはできるので、手持ちの資金と相談して駅の大きさを決めよう。

駅では、資源や製品の積み下ろしは自動的に行

われる。例えば、コーヒーを扱っている駅に、コーヒー用の貨物車を引いた機関車が止まれば、在庫がある限り、その貨物車はコーヒーでいっぱいになるというわけだ。

また、駅の範囲内にHouseが四つ以上あるとTownに、八つ以上あるとCityになる。Townになれば、Goods(生活用品)やFoods(食品)を受け取れるようになり、Cityになれば、Autos(自動車)やPaper(紙)なども受け取れるようになる。

駅には、さまざまな施設を立てることによって、特典を受けられる。それぞれ役割は違うが(駅施設一覧を参照)、どうしても必要な施設がいくつかある。それは、Roundhouse(車庫)、Sanding Tower(給砂塔)、Water Tower(給水塔)の三つだ。

Roundhouseは、蒸気機関車・ディーゼル機関車・電気機関車のメンテナンスを行う場所で、No Oil(オイル切れ)状態を直す。Sanding TowerとWater Towerは蒸気機関車のみに必要な施設で、No Sand(砂なし)、No Water(水なし)状態を直してくれる。

この三つの施設を建てた駅は、列車が止まらなくても、通過するだけでメンテナンスを行ってくれる。1路線に1個所は、メンテナンス設備の整った駅が存在するようにしよう。



チュートリアルから見たかわいらしい駅の様子。駅の種類は全種類、内容自体の差はないが、シナリオ作成時の参照資料に役立つ

乗客や人を送迎させたことで、駅の周りには駅中工場などが建ち始める



駅施設一覧

施設名	建設(下)	必要生産	効果
Small Station(駅 小)	5万	1800	駅、影響範囲小さい
Medium Station(駅 中)	10万	1800	駅、影響範囲中くらい
Large Station(駅 大)	20万	1800	駅、影響範囲大きい
Telephone Poles(電柱)	8万	1905	駅間にかかる距離を50%削減
Telegraph Poles(電信柱)	4万	1837	駅間にかかる距離を25%削減
Small Restaurant(レストラン 小)	5万	1800	駅収入を20%アップ
Large Restaurant(レストラン 大)	10万	1850	駅収入を30%アップ
Station(貨物駅)	17万5,000	1800	駅収入を10%アップ
Post Office(郵便局)	3万5,000	1840	Mail(郵便物)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Customs House(税関)	2万5,000	1800	港やその他の地域での集荷にかかる距離を半減
Sanding Tower(給砂塔)	3万	1800	蒸気機関車に砂を供給する。砂が足りないと蒸気機関車はけん引力が減り、運行速度も下がる
Water Tower(給水塔)	2万5,000	1800	蒸気機関車に水を供給する。水が足りないと蒸気機関車はスピードが落ちる
Small Hotel(ホテル 小)	6万5,000	1800	駅収入を20%アップ
Large Hotel(ホテル 大)	17万5,000	1878	駅収入を40%アップ
Liquid Storage(液体貯蔵タンク)	5万	1885	Oil(石油)とChemicals(化学製品)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Refrigerated Storage(冷蔵タンク)	5万	1880	Milk(牛乳)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Grain Silo(穀物サイロ)	3万5,000	1873	Grain(穀物)とCoffee(コーヒー)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Warehouse(倉庫)	2万5,000	1800	Cotton(綿)とWool(羊毛)の集荷の遅れによるペナルティを半減
Roundhouse(車庫)	12万	1800	機関車のメンテナンスを行う。メンテナンスを行わないに、故障や燃費の悪化の可能性が高くなる



駅のみだと、かなり物足りない駅周辺である。影響範囲が広がれば、乗客や乗客も少しい。駅が可能な場所まで、かつ数多くの家を駅範囲内に収め込める場所を探す



すべての施設がそろった大規模な駅にするには、多額の資金が必要だ。ただし、生産する作物によっては必要なない物資も出る



RT IIの面白さは、鉄道会社の業績を上げ、株を売買して金もうけをすることにある。しかし、どのようにしたらよいか分からないという人もいるだろう。ここでは、金もうけをするためのポイントを紹介する。

会社資産と個人資産の増やし方

ゲーム中にプレイヤーが動かすお金は2種類ある。会社資産と自分の個人資産だ。会社資産は、鉄道を効率よく運営することによって増えていき、個人資産は株の売買によって増えていく。鉄道会社の運営がうまくいかないと、会長としての給料がカットされると、会社の業績で配当金が上下したりする。会社資産と個人資産は相互に影響を与えるが、それぞれの運用自体は別々に行う。

鉄道会社の資産を増やすには、以下のような方法がある。

①往路と復路の両方が利益を生むような路線を増やす



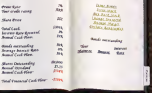
列車のリストで、黄色に丸く囲っているグラフが、その列車の運んでいる利益だ。グラフが小さくなる前に駅に買けばOK

Company Finance 会社の財政をチェックしよう

会社の財政状態は、画面下部にあるCompanyタブをクリックして会社一覧を表示し、任意の会社をダブルクリックすることで確認できる。このCompany Detail画面では、五つの情報が確認できる。中でも重要なのは、BalanceとFinancesだ。

Balanceでは、会社資産(Book Value)が、画面のいちばん下に表示されるので、キャンペーンやシナリオクリア条件にBook Valueがある場合は、ここで確認しよう。

Financesには五つの項目があるが、中でも「Change Dividend」は重要だ。ここをクリックすることで、配当金の率を変えられる。会社の業績によっては配当金を止められたりするが、その後は、ここで必ず率を変更しなければならぬ。そうしないと、配当率0のままゲームを続けることになってしまうからだ。



「Company Detail」の「Finances」タブで、配当金の率を確認しよう

- ②建物を増やす
- ③資源や工場を買い取って利益を上げる(Industryの設定がExpertモードの場合)
- ④手持ちの現金をマイナスにしない

また、個人資産を増やすには、以下のような方法がある。

- ①鉄道会社を上手に運営して、コンスタントに利益を上げる(=配当金を支払える割合を増やす)
- ②自社の株をお金が許す限り買う
- ③「Change Dividend」で配当金を増やす(後述)
- ④業績が良く、配当率の高い他社の株を買う

①～③の作業を繰り返すことも効果的である。



Stock Market 株式売買のポイント

株の売買の基本は「安く買って、高く売る」だが、このゲームの場合は、なるべく自社株を買いこんで配当金でも引けるというのがいちばん簡単な個人資産の増やし方だ。株価は売り買いによって変動するが、経済が低迷したり、株化が暴落すると、一気に安くなる。ゲーム中に突然新聞が表示されて情報が得られるので、株価の安いときに買ってもらう。

また、ゲーム開始時のオプションで、経済シミュレーションの難易度を設定することができるので、以下に注意点を示す。なお、キャンペーンの場合は、あらかじめ設定は決まっている。

- ①Easyモード：自分の会社の株しか買えない
- ②Advancedモード：他社の株も売買できるようになる。株を大量に持っている他社は、買収できる率が高くなる
- ③Expertモード：利益を見込んで、現金がなくても株の売買ができる



「Expert」モードで、株を大量に持っている他社を買収しよう

投資家と会社経営を両立させる
金もうけのポイント

戦略に奥行きが出る新要素満載 MacとWinで対戦可能な シリーズ最新作

MYC II SOULBLIGHTER™

『ミス：闇の破壊神』は、初の3Dリアルタイムシミュレーションとして、またMacユーザーとWindowsユーザー双方がマルチプレイで対戦できるということもあり、いまだに根強い人気を誇っている。ただ、高い難易度や、レベル開始時にしか表示されないクリア条件など、やや不親切な設定があったのも事実だ。

今回紹介する『ミスII：ソウルブライター』では、レベルデザイン専門のプログラマーも起用され、前作にも増して味わい深いゲーム進行が展開される。操作面も使いやすく改良されたので、初心者でもしゅうぶんにその世界を楽しめることだろう。

操作しやすくユニットが改良され、初心者も前作のファンも楽しめる

Balorの率いる闇の軍勢との戦いでは、何万という同胞の命が失われた。辛うじて生き残ったわれわれも毎夜苦しまさう悪夢から逃れることはできなかった。AliciaがBalorを倒し、この地に王国を築いて60年。異変はHeartの森の傍らにある、小さな村の墓地で始まった……。

深く重厚なストーリーを持つ『ミスII：ソウルブライター』(以下、ミスII)は、中世ヨーロッパをほうふつとさせる、独特の世界が舞台のリアルタイム戦略シミュレーションである。ゲームシステムは、前作

『ミス：闇の破壊神』の流れを引き継いでおり、プレイヤーは歩兵や弓兵など数種類のユニットからなる部隊を操作して、強大な闇の軍勢に再び挑まなければならない。

このミスシリーズで特筆すべきなのは、専用サーバーbungle.netにて、MacユーザーとWindowsユーザーの双方がプラットフォームの違いを超えて対戦できるという点だ。このミスIIも前作同様、WindowsとMacの両方に対応したハイブリッド版なので、幅広いユーザーが楽しめるタイトルだと言える。

ここが変わった! 改良されたAIと操作体系

時には数十ものユニットを操作することになるが、各ユニットに仕込まれたAIの大幅な改良によって、前作よりも自分の思いどおりユニットが動いてくれる。うれしいことに、悪名高いDwarfの白痴もかなり減ったようで、少くらしい目を離していても自動でうまく戦ってくれるのだ。また、前作ではキーボードでの操作が主であった視点的な移動が、マウスによっても行えるようになった。さらに、戦術上重要な意味を持つ隊形の設定も、画面下のコントロールバーを使ってマウスで簡単に指定できるようになっている。



右上のクロソイドアイコンをクリックすると、いつでもゲームの目的を確認できる。視点はマウスで前後左右に動かすことで平行移動し、画面下のコントロールバーを移動させることで視点移動する。画面下のコントロールバーには、隊形を示すボタンが並んでいる。



キーボードでの視点を移動のみにしたい場合は、既定設定画面でチェックを外せば良い。ミスIIから新たにPoint(点)という設定が追加されており、前作ではSpecialキーで代用されていたため、誤って自分のUnitを破壊してしまうことがあった。

ここが変わった! 隊形の記憶

各ユニットは前回の隊形を常に記憶しており、自動的にその隊形に並び直してくれるのが非常に便利だ。さらに、例えば部隊全体を隊形2に指定した場合は、その一部だけを分離して移動しても、ちゃんと隊形2で並び直してくれる。

ここが変わった! 難易度が適切に

5段階ある難易度も見直され、初心者～標準レベルでは、この手のリアルタイムシミュレーションを初めてプレイするプレイヤーでもしゅうぶんに楽しめるように配慮されている。もちろん、それ以上のレベルであれば、前作からの熟練プレイヤーをも存分に悩ませられる。あのつらい(だが、やめられない)戦いがまた始まるのだ。

ゲームの枠を超えた こだわりの映像と音声の演出

前作のディズニー調の挿入ムービーも良くていたが、少々物足りないうえに感動的なものも多かった。今回は「天地無用」などで実績のある日本のOAにアニメーション制作に携わっている。また、音声や効果音は前作同様Total Audio社が担当しており、高いクオリティはそのまま。前作の日本語版は音声は日本語に吹き替えしてしまったために、原作の雰囲気が損なわれたというユーザーの声も多かったが、ミスIIでは音声は



Information

開発元 :	Bungle Software Products社
販売元 :	株式会社ゲート
問い合わせ :	株式会社ゲート 03-3865-8812
価格 :	9,800円
OS :	Windows 95/98/NT4.0 Mac OS 7.5以上
CPU :	Pentium 133MHz以上 PowerPC 120MHz以上
メモリ :	32MB以上
ビデオ :	DirectX対応 ビデオカード 640×480ドット、16ビット以上
HD容量 :	88MB以上
音源 :	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド :	DirectX対応サウンドカード SoundManager 3.1以上
対応API :	Direct3D、Glide RAVE
元祖開発 :	PC 8821、NXシリーズ等
発売時期 :	12月下旬

幻想的なストーンヘンジ
の上に光をさざけている
のは、たれなのだろうか？

リアリティと美しさを追求したグラフィック

今回、地形を形成するポリゴンの密度は前作の4倍になり、畑のうねのような細かな地形の変化も再現されている。また、ミスIIでは、一つ一つのアニメーションを構成するスプライトの数が2倍に増えたので、動きが非常になめらかだ。特に、足の速いユニットの移動場面や、Bowmanが背中から矢を取り出すすぐさが素晴らしい。さらに、回転する風車などの動く3D背景オブジェクトが導入されたことで、よりダイナミックな世界の構築が可能にな



ゆっくりと回る風車、ゲームプレイの質を高める世界に臨場感を生み出している

魅力的な新ユニットの追加 火の扱いが重要に

指先から電撃を放ち、相手を黒焦げにするFech、屈強な兵士を一けりて粉砕するTrowなどのユニットは、ミスIIでも健在だ。惜しむらくは、Trowに対抗できた唯一の明智賢のユニット「森の巨人」が登場しないことであろうか。

魔導師Warlock

魔導師Warlockにも注目だ。頻りに補充されるManaによって、FireballやConfusionといった強力な魔法を次々と繰り出す。



Warlockが放つFireballは、敵を燃やると大爆発を起こす。ユニットの上の青いゲージはManaを示している。また、この2発のFireballを放つことが可能だ

そのまま、字幕のみ日本語化された。そのため、原作の重厚なナレーションをじっくり楽しめるようになっている。

ゲームの雰囲気や盛り上げるBGMにも工夫が凝らされている。ミスIIでは、ゲームの進行状況に応じてBGMが変化するのだ。まるで映画のように、場面に応じた音楽が流れて雰囲気や盛り上げてくれる。さらに、A3D対応のサウンドカードを搭載すれば、室内での反響やエコーが再現される。4スピーカーシステムでサウンド効果も得ることができる。画像の美しさや、リアリティだけでなく、ゲームの演出すべてにわたる細かなこだわりと作り込みは、ミスIIが持つ魅力の一つでもある。



新しく登場する巨人ユニット、ブタを先相に持つという巨人ユニットMaulである。とげ付きの巨大なこん棒で、敵を上からたたきつぶすさまは迫力じゅうぶんである。その上、集団で襲ってくるから始末が悪い。

3種の新歩兵ユニット

Heron Guard/Brigand/Stygian Knight

歩兵ユニットもバリエーションが増えた。前作のThrall、Warrior、Berserkに新たに3種が加わった。Heron Guardは、一見日本の戦国時代の武将に見える。二つの刀を操るHeron Guardは、マンドレークの本を1本持っており、自分やほかのユニットの体力を回復できる。

Brigandは、Warriorに似た重兵隊であるが、その攻撃力は弱くないものがある。Stygian Knightは、全身を黒く塗るような固めた重装歩兵であり(実はよろいの中身が無い)、動きは遅いが防御力が高い。壁として立ちふさがることも可能だ。歩兵ユニットのほかにも、敵にたたくで相手をまひさせるGhostや、ちょうど日本の「鬼」のような姿をしたMyrkridiaなど、新しいユニットが数多く登場する。



かつてTainに封印されたという古代の邪悪な種族、ユニットのManaゲージが読めるだろうか？ Myrkridiaは、このManaを使って弱体化した敵を撃つという特徴

重要な要素「火」

前作では比較的低攻撃力だったために、少数ではGholの火が火が近くに集まると火が燃えるようにプログラムされている。そのため、火は敵の進軍を止める一時的な壁の役割も果たすのだ。それ以外にも、敵の火が撃ち込まれそうな地面をあらかじめ焼き払って道路を確保したり、布張られている地面を遠方から安全に取り除くなど、Bowmanの装備する火矢は戦術上非常に重要な役割を果たす。

魔法や火矢以外にも、強力な遠距離攻撃武器が登場する。Dwartの強化版であるMortar Dwartが発射するさく裂弾だ。この武器の命中精度は正確で、なおかつ弾の速度が速く、敵部隊に大ダメージを与える。また、城壁や海岸の大穴からの強力な攻撃も可能だ。

MYCK II SOULBLIGHTER



ミスIIにも個性的な登場人物。冒頭の4人でDwartの火矢も燃やすがちなで、2人兵隊が有る。さらに、冒頭の4人はBowmanとDwartの移動速度がかなり速いので、注意が必要だ



No bloodモードでは、血した量が隠れてしまう

各種検索機能の搭載 個人やOrderのランクシステムも追加

ミスシリーズ専用サーバー bungle.netの新機能を紹介

さらに使いやすくなったbungle.net
追加された新機能でマルチプレイも白熱



ミスでよく使われる略語や俗語

gl/gia	Good luck/Good luck all (ゲームを始める前のあいさつ)
gg	Good game (なかなか良いゲームだったと思った場合の一言)
LMoH/ LMoH	Last man on the hill (マルチプレイでのゲームタイプ)
BC	Body Count (マルチプレイでのゲームタイプ)
FR	Flag Rally (マルチプレイでのゲームタイプ)
FFA	Free for all (チーム戦に対する個人戦の意味)
Dropper	ゲーム途中でQuitするプレイヤーを指す。 あまり良いマナーではない
Camper	ゲーム終盤まで隠れていて、ほかの部隊が消耗するのを待つプレイヤーを指す

いくらAIの性能が向上しても、最強の敵はやはり「人間」であることに変わりはない。相手のユニットの動きから心理を読み、わなを仕掛け、挑発して敵を自分の術中に誘い込む。ミスの対戦は時間とともに常に変化しており、戦略のバリエーションは無限に思えるほど多様だ。それだけにいくらやっても飽きることがなく、常に新鮮な気持ちでゲームを楽しむことができる。

ミスでマルチプレイを楽しむためには、bungle.netという専用サーバーに接続するのが便利だ。このサーバーは、無料で利用できて、接続すれば自動的にアップデートも行われる。ミスIIでは、性能が格段に向上した新しいbungle.netサーバーに接続される。

まずは、<http://www.bungle.net/>でアカウント名とパスワードを取得する。次に、タイトル画面からMULTIPLAYER GAMEを選択すると、「bungle.net」と「Others」を選択する場所があるので、bungle.net

を選ぶ。アカウント名とパスワードを入力してから接続ボタンを押すと、自動的にbungle.netに接続される。世界各国から集まったプレイヤーと戦ってみると、その多様な戦術にミスの対戦の奥深さを認識することだろう。また、きっと自分の実力の向上にもつながるはずだ。同時に、gl (good luck)、gg (good



bungle.netのチャットルーム。Room、Buddy、OrderIDにプレイヤーのリストを表示できるほか、Findボタンでプレイヤーを検索したり、Prefsボタンであらかじめセットした自分の好みのゲームだけをリストできる

game)などの略語を覚えておくとう便利だ。

旧bungle.netから大きく進歩したのは、数々の検索機能が搭載されていることである。ミスIIでは個人名、Order、ゲーム種などで検索ができるようになっており、しかも検索画面から直接そのプレイヤーがいる場所やゲームが行われている場所に移動できる。自分のチームメイトや、気に入ったゲームを探すために、あちこちの部屋を移動して回る手間が省けるのは大変うれしい。

ランクシステムも、個人とOrderの二つに分けられた。トータルの戦績以外にも、ランク情報はゲーム種ごとに別々に管理されており、自分や他人の戦績をリアルタイムで確認できるようになっている。

Orderとは、ほかのゲームでクランやギルドと呼ばれるプレイヤーのグループのことである。従来は、大小の大会でしか評価されなかったOrderがリアルタイムでランク付けされることになり、これまで以上にOrder同士のチーム戦が白熱しそうだ。

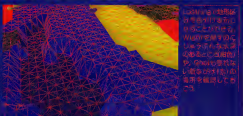


ゲーム種別のランクシステムが導入された。ランク情報は、bungle.netのチャットルームでプレイヤーを選択後、Statボタンを押すと表示される。それぞれのプレイヤーの最大値は、そのゲーム種における最高位のプレイヤーのポイント。最優秀なプレイヤーの平均値を表す

FearとLoathingを活用して マップとユニットを解析する

ミスIIでは、ユニットの細かなパラメータや、特殊な地形(Ghoulは通れるが、Warriorは通過できない場所など)に関する詳細な情報を、プレイヤーは通常見ることができない。しかし、付属のマップエディター用ツール「Fear」と「Loathing」を使えば、それらの情報を手に入れて対戦を有利に導くことができる。

例えば、FearでStygian Knightに関するobject情報(stygian knight object)を調べると、Stygian Knightは6.5から7のMax Vitalityを持ち、まひや混乱状態にはならないことと、その反面、爆発のダメージには弱いことが分かる。



また、Loathingでマルチプレイ用のマップを開くと、旗やユニットの出現位置はもちろん、川の水深や斜面の状態などが色分けされて表示される。あらかじめこれらの情報を頭に入れておけば、おのずから進軍ルートや、布陣すべき場所などが見えてくるだろう。

マルチプレイの 基礎知識講座

ユニークな ゲームタイプの追加

ミスIIでは、Last Man on the HillやTerritoriesのように前作からおなじみのものに加え、Stampede、Assassin、Huntingといった新しいマルチプレイ用のゲームタイプが加わった。

King of the Hillは、前作では公園前に削除された幻のゲームタイプだが、改良が施されて復活している。マップは前作で人気の高かったPII Dance On Your GraveとThe Desert Between Your Ears...以外は、新しいものになっている。街の真ん中に旗が立っていたり、旗そのものが罫で囲まれているマップがあったりと個性的なマップが多い。建物や塀は敵の攻撃を防ぐこともできるが、こちらの攻撃も当たりにくくなるので部隊配置を慎重にする。その反対に、競技場のようなほぼ完全にオープンで平坦なマップもある。



Huntingの一場面。動物や罫はAIを持っていてどこかへ逃げてしまつて、うまく採り集めず。長い時間をブーメランで集めるとの快楽



15匹もいるブタを運搬しながら、旗のところにまで連れていくのは結構骨の折れる仕事だ。途中でWrightにブタを運ばれてしまったら、その時点でほぼ負けが確定する

ミスIIで新しく加わったゲームタイプ

Assassin

各部隊に、守らなければならないキーユニットが配分される。TrowやBaronなどプレイヤーが操作できるものと、ニワトリのようにAIで操作されるものがある。キーユニットを殺されたら、その部隊はゲームから消滅してしまう。Capture the flagの旗が、ユニットに置き換わったと考えると分かりやすいだろう

Stampede

ブタや村人などを護衛して、できるだけ多くをマップ中央の旗のそばに連れていく。旗のそばまで来ると、これらのユニットはテレポートして消え、得点が入る。スタートポイントが二つしかないチーム戦用マップでは、旗がそれぞれの敵の陣地に現れるので、さらに面白くなる

Hunting

マップ上を動き回る鹿や鳥などの小動物を、制限時間内にどれだけ倒すことができるかを競うゲーム。ブーメランや矢が鳥に当たると、思わず「やった!」と叫んでしまうだろう

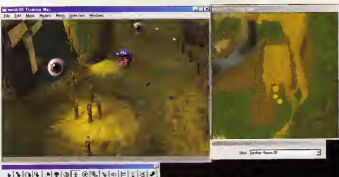
King of the Hill

マップ中央の旗を、できるだけ長い時間キープしていた者が勝つというゲーム。瞬間的な攻撃力より、持久力が必要になる

オリジナルマップの作成も可能 ミスIIの世界を独自に構築

さらに、ミスIIには自分でマップを改造したり、新しいマップを作ったりするためにFear and Loathingという二つのツールがついてくる。これらは実際にBungie Software Products社で使われているものを一般向けに使いやすくしたもので、非常に高性能である。Loathingは実際のミスIIのエンジンを使得、ゲーム画面を見ながら地形の起伏の操作、ユニット、サウンド、オブジェクトなどの配置ができる。

そして、作ったマップをFearを使ってプラグインファイルに変換することで簡単に配付可能なオリジナルマップが作れます。



マップメーカーのすべてを詰め込んだLoathingの編集画面は、思ったよりシンプル。後ろの風景は、ユニットを配置したり地形の起伏を調整している際も回っている。操作は視覚的でとても分かりやすい

新しく追加された ゲームタイプとマップを解説

新ユニットの特徴を把握し たぐみに使いこなせ

マルチプレイで役立つユニットの重点解説

ミスⅡに必勝法は存在しない。上級者は、ユニットの組み合わせ方、部隊の移動方法、乱戦での立ち回りのテクニックなど以外に、ほかのプレイヤーの熟練度やくせ、最近流行しているユニット配分などを考慮に入れて、いくつかの戦術パターンを使い分ける。孫子や宮本武蔵の兵法書に書いてあるようなことが、役に立つことも多い。「戦わずして勝つ。勝ってから戦う」である。

バリエーションが増えて さらに難しくなったユニット配分

当たり前のことではあるが、ユニット構成の基本は、自分が使うユニットは必要かつじゅうぶんな数を用意することである。ユニット配分の時点で、ほぼ勝敗が決まってしまうこともあるのでよく研究してほしい。勝つためには、各ユニットの基本的な性質をよく理解しておかなければならない。

ここでは、ミスⅡで使用できるユニットの中でも、特にマルチプレイにおいてよく使われるものを重点的にピックアップした。各ユニットの特徴を分かりやすくまとめたので、ぜひ参考にしてほしい。

Heron Guard



Heron Guard
Cost
Speed
まひなし
人間の背の立つ深さまで移動可能

Heron Guardは超復用にマンドレークの根を1本持っているが、Warriorを上回るスピードを生かした使い方をするといいだろう。また、まひ攻撃が効かない点も有利だ。

Berserk/Warrior

Berserk
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



BerserkやWarriorなどの歩兵ユニットは、地味だが小回りがよく、攻撃力、防御力に優れ、初心者にも使いやすいユニットだ。特に、Berserkは攻撃力とスピードを兼ね備えており、使い道が多い。

Warrior
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



Warlock/Fetch/Dwarf

Warlock, Fetch, Dwarfは移動が遅い上、接近されるとまったく反撃できないので歩兵の護衛が必要だ。その分攻撃力が高く、一撃で複数の敵にダメージを与えることができる。市街戦では、Fireballや火炎瓶は罠にふくまるとそこで爆発を起こし、火付きの悪い火炎瓶は自分の足下に罠に落ちてから爆発したりするので注意が必要だ。また、WarlockのConfusionの魔法は、うまく使うと敵を完全に無力化できる。



Warlock
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能



Fetch
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能



Dwarf
Cost
Speed
まひあり
Dwarfの背の立つ深さまで移動可能

ガンダムに侵入しようとしたときに、WarlockのConfusionの魔法を使えば倒れなくなってしまうWarriorの罠、Confusionの魔法は、T(Special)キーで使出すことができる。



Bowman
Cost
Speed
まひあり
人間の背の立つ深さまで移動可能

Bowmanは移動速度が遅いのだが、射程が長い火矢を装備しているため、戦術上は重要な役割を持つ。火矢は草原などに打ち込めば、その火矢はしばらく燃え続けることができるので、かなり広い範囲に燃え広がる。特にマルチプレイでは、わざわざ火の中へ突入するプレイヤーはほとんどいないので、戦術上の効果は予想以上に大きい。

ただし、火の壁はWarriorなどの防御力の高いユニットならばダメージを受けながらも突破できるので、こちらも歩兵部隊を火の壁の前に用意して威嚇する。そうすれば、もし敵が火の壁を超えて進軍してきたら、火を背にした敵は、徐々に燃え広がってきただけで中を焼かれることになる。こちらが圧倒的に有利に戦える。

Bowman



敵のBowmanの火矢に、照らす攻撃を中止したWarriorは、燃り続ける火矢に4ダメージを受け、燃え尽きるとダメージを受けるのは覚悟がいる。

一般的に、ユニットの種類があまりに多いと、それぞれのユニットの数が減ると、操作が煩雑になりやすい。特に、初心者はいろいろなユニットを少しずつ配分した部隊を作りがちだが、総合的な戦力力は低くなってしまいがちで注意が必要だ。また、遠距離攻撃ユニットばかりの部隊は、移動が遅いものが多い。遠距離攻撃ユニットはたいいていの場合動きが遅く、防御力も弱い。結局、歩兵ユニットによるサポートが必須である。結論としては、できる限り歩兵を充実させ、残ったポイントに1、2種類の遠距離攻撃ユニットに集中的に割り振るのが無難な配分方法だと言える。

マルチプレイで使われる主なユニットとその特徴

ユニット名	Cost	Speed	移動可能な地形	特徴
Berserk	3	5	まひあり	人間の背の立つ深さまで 素早い移動と攻撃
Bowman	3	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで 火矢(1個分)
Brigand	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで バランスのいい歩兵ユニット
Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで 火炎瓶(5個分)、大炎瓶攻撃
Mortar Dwarf	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで Dwarfが火炎瓶を投げつけやすい
Fetch	6	2	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで 電撃による攻撃
Ghol	2	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで/毎秒、けがをされる 物ごとけがを受けられる
Heron Guard	3	4	まひなし	人間の背の立つ深さまで Heal(1個分)、移動がやや速い
Maul	4	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで 攻撃力と耐久力に優れる
Journeyman	6	2	まひなし	人間の背の立つ深さまで Heal(5個分)
Soulless	3	まひなし	浮遊砲、地雷設置が可能	ほとんどの地形を通過可能
Spider	1	5	まひあり	Dwarfの背の立つ深さまで/毎秒、けがをされる Gholよりもけがをされる
Sybilian Knight	3	3	まひなし	人間の背の立つ深さまで 盾が効かない、歩兵ユニット
Thrall	1	1	まひあり	水中に潜ることができる 水中に潜ることもできる
Trow	24	5	まひなし	巨人の背の立つ深さまで 攻撃力、スピード、耐久力において最強のユニット
Warlock	6	2	まひあり	人間の背の立つ深さまで SpecialキーでConfusion
Warrior	2	3	まひあり	人間の背の立つ深さまで バランスのいい歩兵ユニット
Wight	3	1	まひなし	水中に潜ることができる 目隠しにダメージが大きい

*Speedは移動速度。数字が大きいほど速く移動できる。なお、同じ数値で示されている、若干のスピードの差はある。

対戦が確実に有利になるTips厳選紹介



実戦で必ず役立つ テクニックの数々をマスターせよ

ここでは、実際にマルチプレイをする上で、知っておくことになり有利になるTipsを紹介する。いずれも使い方によって、かなり状況に自軍に有利に進めていくことができるので、ぜひ活用してほしい。

ミスⅡの対戦を実際に行ってみると、頭だけで考えた戦略は多くの場合において役に立たないことが分かるだろう。そこであらかじめ、初めは熟練者と対戦したフィルムを保存しておき、戦い方を研究すると良い。とりあえずは、100ゲームほどこなしてみると、自分なりの戦い方が見えてくるはずだ。目指すところは自分の独自のスタイルの確立であるが、その道は険しい。焦らずに頑張ってもらいたい。

情報収集

Gholなどの足の速いユニットを使って、視覚的に情報を収集するのが基本的な情報収集のやり方だ。だが、ちょっとしたコツで、目に見えないような遠くの敵の状況を把握しながら、有利にゲームを進めることもできる。

F7キーを押すと、現在の各プレイヤーの順位と、残存兵力が分かる。これによって、例えばゲーム開始直後に相手の戦力が減少している場合、相手はWightを分解した可能性が高い、というようなことを推測できる。敵同士が戦闘を始めれば、音だけではなく、地面に散らばる死や失体の数からも戦況の激しさを知ることができ、これらの情報を総合的に判断して、自分の移動方向や戦術を修正していく。

Wight pus

WightをJourneymanやHeron GuardでHealすると、爆発せずに小さく二つずつ、合計四つのかげらに分解する。Gholを選択して、このかけらをクリックすると拾うことができるので、そのまゝ敵を攻撃する。すると、Gholは持っているかけらを腕に掛けつけてまゝ攻撃ができる。特に、大きなほうのかげらは、爆発してダメージを与えるので重宝する。DwarfやBowmanなど、体力が少なく、まゝ攻撃に弱いユニットが狙い目だ。



JourneymanにWightをHealさせると、Wightは分解され、腕にはそのかけらが付く。

部隊のPreset

たくさんあるユニットを、その細微なマウスで選択して動かすのは効率が悪い。そこで威力を発揮するのがPresetである。あらかじめセッティングしたい部隊を選択して、Altキー（MacならCommandキー）と数字キーをしばらく同時に押しているとき、その部隊をショートカットに登録できる。それ以後は、再び同じショートカットを使って部隊を選択できる。

普通はGhol、Bowman、歩兵ユニット、Dwarfのように同種のユニットをまとめてPresetに割り振っておく。そうすれば、最初Bowmanで威嚇射撃を浴びせた後、向かってくる敵を歩兵で迎え撃つなどの、いくつかの戦術を組み

合わせた連続攻撃がスムーズにできる。混とんとした戦場で、自分の目的とするユニットだけを選択するのはかなり困難なので、ぜひ活用してほしい。



Presetに割り振るユニットは、自分で簡単に変更する。Altキーと数字キーでPresetを登録すると、このような表示が出る。

隊形の重要性

同じ戦力（正確にはポイント数）でスタートするミスⅡでは、部隊の隊形によって攻撃力や防御力が変化する。同様、同数の戦力でも、隊形によって攻撃の効率に大きな差が生まれ、それが結果的に勝敗を分けることになる。

基本的には、横に広くなる隊形「2」がよく使われる。これはユニットの攻撃力を最大限に発揮できる隊形なのである。ゲーム開始直後に全部隊に隊形2を記憶させておくと、部隊を分解した後もそれぞれが隊形2を形成するので便利だ。突然の敵の攻撃にもすばやく対応できる。また、こちらから攻撃を仕掛ける場合にも、たまたばらばらに攻撃するのではなく、できるだけ隊形を維持したまま相手手を追い込むようにするといい。

市街戦では、いくつかの小部隊に分けて別々のルートから攻撃を仕掛けなければならない。特に狭いところを通る場合には、その部隊で最も速いユニットが道をふさがらないようにしないと、非常に危険である。結果的に、Dwarfなどは1、2の遅重ユニットを付けて、本隊からやや離して慎重に進軍させることになる。うまく敵の目を欺いて、側面から突如攻撃を仕掛けられれば効果は絶大だ。



歩兵の本隊とJourneymanで相手の注意を引き、奥面からの奇襲が成功した瞬間。敵は本隊のBerserksに奪われ、側面に離れたDwarfの接近に気付いていなかった。

初期配装の一例。高い位置にBowmanを配置し、その周囲を歩兵で囲む。ちなみに、この配置だと奥面を味方の攻撃に弱い。

対戦でのスキルを
ワンランクアップさせるTips

ゲームを彩るマジックアイテムとプレイヤーを助けるNPCデータ集

Baldur's Gate

壮大な世界観でつづる冒険の物語 大型ネットワークRPG特集第2弾

かつてないほど壮大な世界観と歴史を持つ「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」のシステムと、練り込まれたストーリーでプレイヤーを魅了する「BALDUR'S GATE」。今回は、ゲームを円滑に進めるために、あるいはマニアクなやりこみに欠かせないマジックアイテム、NPCなどの各種データを紹介していく。冒険のお供にぜひ役立ててほしい。

序盤で手に入るマジックアイテム大全

「BALDUR'S GATE」(以下、BG)では、右クリックでほとんどのアイテムと魔法の解説を見ることが出来る。Short SwordやChain Mailといった基本的な武器防具などは、ゲーム内で表示される説明でじゅうぶん理解できるだろう。

そこで、より高い重要性を持つマジックアイテムとマジックワンド類についてのデータを提供しよう。特定のクエストをこなせば必ず手に入るものから、お目にかかるためには相当運が必要なもので、実にさまざまな種類がある。アイテムコレクターにはたまらないだろう。

どのアイテムでも、鑑定してから装備・使用することが基本だ。Identify(鑑定)の呪文が使えるMageや、Loreの技能が高いキャラクター(Loreについては、p.083のコラムを参照)などがパーティにいと便利だろう。特に、装備類には、一度身につけると外せなくなる呪われたものもある。くれぐれも注意し、いきなり装備をしないようにしよう。

今回紹介するのは、序盤で入手可能なアイテムだ。もちろん、BGの世界にはもっと強力なアイテムが数多く存在する。諸君も冒険を重ねるにつれてそれらを手に入れることができるだろう。

用語解説

BGでは、武器類のデータを見ると、ダメージ欄に「1D6」などと記されている。これは、ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS(以下、AD&D)のルールに基づくもので、ダイス(さいころ)を敷ってダメージを決めることを表す。例えば、1D10なら10面ダイス1個で1〜10、2D6なら6面ダイス2個で2〜12となる。

また、武器防具でArrow+1のように修正数値が付いているものがある。これは、ダメージやArmor Class(以下、AC)、Saving Throw(以下、ST)、命中率にその値の修正が付くことを示す。それぞれの意味は以下のとおりだ。

- ・AC: 防御力を示す。低いほど攻撃が当たりにくい。初期値は10
- ・ST: 魔法や毒などへの抵抗判定。1D20で、キャラクターシートにある各項目以上の値を出せば成功する
- ・命中率: キャラクターシート上ではTHAC0という項目で示される。これは「AC0の相手に命中させるのに必要な値」の意味。この値が1下がると、命中率が5%上がる

今回は、単に修正値が付いているだけのマジックアイテムについては割愛し、特殊効果の備わっているものを紹介していく。

武器

Moonblade

特徴・効果: ダメージ1D8。さらに、命中率、ダメージに+3のボーナスがある。攻撃速度も非常に速く、優れた剣
備考: 使い手を選り好みする呪いの剣。Nashkel鉱山地下層の敵を倒すと宝箱から手に入る。同じ場所で仲間になるエルフXanにしか使用できない



Bolts of Polymorphing

特徴・効果: Crossbow用の矢。ダメージ1D10。当たった相手は、ST(Petrify/Polymorphの項)に失敗するとリスに変身させられてしまう
備考: リスになった相手はまったく無力なので、簡単に倒すことができるだろう。しかも、効果時間は「永久」。やられる相手にとってはまさに恐怖だ



Bolts of Biting

特徴・効果: Crossbow用の矢でダメージは1D10。さらに、海によって追加ダメージを与え続ける。
備考: 弓を使うモンスターがたまに持っている

Arrows of Fire



Arrows of Ice



特徴・効果: Bow用の矢。ダメージ1D6、さらに火炎/冷気ダメージ1D6(ST不能)を与える
備考: 特定の敵から奪える。魔法などに抵抗する際のSTが使えないため、敵に使われるととてもつらい

Baldur's Gate

防具

Helmet of opposite Alignment

特徴・効果：装備するとAlignmentが逆転する。Remove Curse以外の手段で取り外すことはできない

備考：LawfulはChaoticに、GoodはEvilに変化する。Neutral属性の者には影響がない



Helmet of opposite Alignmentを使うと、このように完全にAlignmentが逆転する。Chaotic EvilのPaladinもどててきしめる

Bracers of Specialization

特徴・効果：命中率に+1、与えるダメージに+2の修正を受ける両方

備考：力自慢の戦士にぴったりの装備。前よりは絶対数が多いので貴重品だ



Boots of Grounding

特徴・効果：電撃系の魔法攻撃の耐性が+50%される

備考：Nashkelの刺客Nimbulを倒すと手に入る



Boots of Stealth

特徴・効果：Thief技能のStealthが+35%される
備考：本来はクエスト達成のために、入手後は依頼者に渡さなければならないアイテムだが……



Girdle of Piercing

特徴・効果：やりなどのPiercing(打突)属性の武器に対してはACが-3されて計算される
備考：ほかの武器にはまったく無力なので過信は禁物。気休め程度に考えよう



Girdle of Masculinity/Femininity

特徴・効果：呪われたガードル。何の特殊効果もないが、装備すると外れなくなる上、性別が逆になってしまう
備考：BGの世界で自由な性転換を可能にした画期的アイテム



Golden Girdle

特徴・効果：剣などのSlashing属性の武器に対しては、ACが-3されて計算される
備考：隠く金のベルト。剣を使うモンスターや敵は多いため、意外役に立つ



Knave's Robe

特徴・効果：剣などSlashing(斬る)属性の武器に対しては、ACが-1されて計算される
さらに、Death SpellのSTにも1のボーナスを受け取る
備考：Multi-Class、Dual-Classを含むMage系のみ装備可能。Nashkel裏のテントにいる邪悪なMageを倒すと手に入る。グラフィックが格好いい



Helmet of Infravision

特徴・効果：装備した者に120フィートの範囲の暗視能力を与える
備考：ヘルメットは、一般に相手のクリティカルヒットを無効にする。Beregostの酒場で儲けて来る者を倒すと手に入る



Gauntlets of Dexterity

特徴・効果：Dexterity(以下、DEX)を1Bに引き上げる胸よろい。DEXが上がるとうACは下がることになる
備考：能力値を上げる素晴らしいアイテム。1B、DEX19以上の者に装備させても1Bに固定されるので注意



Boots of Avoidance

特徴・効果：矢などの飛び道具に対して、ACが-5されて計算される
備考：Nashkel鉱山最下層の敵を倒すと手に入る



Bracers of Defence A.C.7



Bracers of Defence A.C.8



特徴・効果：装備した者のACを7(B)にする。ほかの装備による修正、DEX修正も加えられる
備考：Bracers of Defence A.C.8は、なんと、Beregostで市販品として売られている。値段は結構高いので、そこまでして買う必要があるかどうかは疑問だ。Bracers of Defence A.C.7は非売品だ

Loreスキルを活用しよう

BGでは、Loreというスキルが設けられている。これはアイテムを鑑定する知識だと考えてもらえばいい。AD&Dのシステムでは、アイテムの鑑定にはIdentifyの呪文かスクロール、またはBardの鑑定技能が必要なのだが、一種の救済措置として設けられたようだ。

鑑定は、アイテムの上で右クリックすることによってどのキャラクターでも試すことができる。キャラクターのLoreと、アイテムごとに設定された

Class	レベルアップ時に上昇するLoreの値
Bard	10
Thief	3
Mage*	3
その他のClass	1

*Specialist Mageを含む



LoreValueとを比較し、キャラクターのスキルが勝てれば鑑定に成功する。Loreは、レベルアップによって上昇する。上昇する値は左の表のようにBardが最も高い。また、戦士系は低く、ThiefやMageは高めのLoreを獲得できる。Loreの現在値はキャラクターシートにあるので、アイテム入手時は、Loreの高いキャラクターにまず鑑定させよう。

右はLore 30のPaladin、右はLore 25のMageが、Arrow of Fireを鑑定した結果だ。鑑定に失敗していると、IDNTは表示されずに表示され、素人の火と同じ頻りに知ることができない

マジックワンド

Wand of Magic Missiles



特徴・効果: Mageの呪文 Magic Missile が10回分チャージされたワンド(つえ)。ダメージは104+1
備考: レベルに関係なく、放つ本数は1本。使えるClassに制限がないのが便利だ。ものによっては20回分チャージされているワンドもある

Wand of Lightning



特徴・効果: Mageの呪文 Lightning Bolt がチャージされたワンド。ダメージは6D6とすさまじい。さらに、壁などに当たると跳ね返って、複数の敵にダメージを与える
備考: Fighter, Cleric, Druid, Thiefは使用できない。また、使用は一度きりである

Wand of Monster Summoning



特徴・効果: Mageの呪文 Monster Summoningと同じ効果を持ち、術者と共に戦うモンスターを召喚する
備考: モンスターはNPCと同様に操作が可能で、呪文の効果で切れるか、倒されるまで戦いを続ける。何が召喚されるかはランダムだ

Wand of Frost



特徴・効果: 氷の柱を作り出して、目標1体に対し8D6のダメージを与える強力なワンド
備考: あまりにも強力。人間型の敵ならまずひとたまりもないだろう

Wand of Fire



特徴・効果: Agannazar's Scorcher, Fireballと二つの炎系呪文を発動できる便利なワンド。どちらもダメージは6D6とかなりの威力だ
備考: Fighter, Cleric, Druid, Thiefは使用できない。倒れたアイテムだけにそう簡単には手に入らないが、きつと戦闘の助けになるだろう

ポーション

Potion of Healing



特徴・効果: HPを9回復する
備考: 戦闘時は治療呪文の詠唱中に打撃を受けて死ぬことが多い。素早く回復できるポーションに頼るのがいいだろう

Elixir of Health



特徴・効果: HPを10回復し、毒、まひなどの異常を治す
備考: Potion of Healingの代用として飲むにはあまりにももったいない。値段もべらぼうに高い

Antidote



特徴・効果: 毒を消し、毒の進行によるダメージを食い止める
備考: BGでは毒の回りが異様に速い。毒にやられたらひとまずポーズをかけて、これを飲もう

Potion of Strength (18)



Potion of Frost Giant Strength (21)



特徴・効果: キャラクターのStrength(以下、STR)を左上から18、19、21、23にする。効果時間はPotion of Strengthが20ターン、そのほかは10ターン
備考: 戦士系のキャラクターのみ使用できる。効果時間は短い。力を手に入れた戦士は戦線をおっという間に終わらせることができるはずだ

Potion of Hill Giant Strength (19)



Potion of Cloud Giant Strength (23)



Potion of Magic Blocking



特徴・効果: 1~5レベルのあらゆる呪文に対して無敵になる。効果時間は3ターン
備考: 効果時間は短い。使いどころを考えれば、これは強力なポーションもないといえる

Potion of Mirrored Eyes



特徴・効果: 石化攻撃に無敵になる。効果時間は6時間
備考: 対Basilisk戦に必須。人数分に入らないのが難点だ

Potion of Cold Resistance



特徴・効果: 10ターンの間、冷気攻撃・呪文に対する耐性を50%上げる
備考: 常にProtection from Fire/Coldを用意してられるわけではないため、役に立つ

Potion of Genius

特徴・効果: Intelligence(以下、INT)を+4する。ただし、最高値は25まで。持続時間は15ターン

Potion of Mind Focusing

特徴・効果: INT+3、DEX+3の修正を与える。持続時間はゲーム時間の12時間

Potion of Insight

特徴・効果: 元の値に関わらず、キャラクターのWisdom(以下、WIS)を18にする。持続時間は6時間

備考: この辺のポーションはMageやCleric向きだが、効果が地味なのであまり使わないかもしれない

Potion of Magic Resistance

特徴・効果: 10ターンの間、あらゆる呪文に対する耐性を50%上げる
備考: 治療呪文や補助呪文など、本人に利益となる呪文にも耐性を持つので注意

Potion of Heroism

特徴・効果: HPを+15、命中率を+2、攻撃時に与えるダメージをさらに+2する
備考: Fighter, Ranger, Paladin及びFighterを含むMulti-ClassとDual-Classのみ使用可

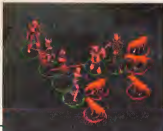
Potion of Invulnerability

特徴・効果: ACを5下げ、すべてのSTに+5のボーナスを与える
備考: ものすごく使えるポーションだが、Beregostの缶にいるあるNPCとの関係をかじらせて倒さなければ手に入れない

Potion of Invisibility

特徴・効果: 飲むと姿を消せる。Mageの呪文のInvisibilityと同じ効果を得る
備考: 呪文の詠唱や攻撃といった積極的行動をとらない限り、姿を見られることはない

道標が設置されたときや、どうにも解けない謎のときなど、ポーションやマジックワンドが役に立つ、どんな状況でも



Baldur's Gate

アクセサリ

**Ring of Protection+1**

特種・効果: ACが1下がり、すべてのSTに1のボーナスが付く

**Amulet of Protection+1**

備考: 剣と基本的だが、持っていると損のないアイテム。+1系のアイテムは目立った点もないが、さりげなく使える

**Cloak of Protection+1****Ring of Energy**

特種・効果: アイテムとして使用すると、2D6のST不能のエネルギーを発する指輪
備考: 炎のビームが敵を貫く。思わぬグラフィックにぎよとす一品

**Ring of Infravision**

特種・効果: 読術者に120フィートの範囲の暗視能力を与える
備考: Nashkel東のお祭り会場のテントで売られている。夜店にはすごいラインナップだ。Nashkelの刺客も一つ持っている

**Ring of Holiness**

特種・効果: Cleric、Druidなど僧侶系のキャラクターのみ装備可能。レベル1~4僧侶呪文の記憶数を各1ずつ追加する
備考: 僧侶呪文がオマケで1個ずつ増える。とてもありがたい指輪。買うこともできるが、Nashkel監山麓下層の敵も持っている

**Oil of Fiery Burning**

特種・効果: 爆発性の高い油。空気に触れると爆発し、5D6のダメージを周囲に与える(本人を含む)

備考: 一体何に使っていいのかわかりづらい。HPの高いキャラクターが敵のただ中で自爆するという手もあるが……

**Oil of Speed**

特種・効果: 移動、攻撃、呪文の詠唱といったすべての動作を2倍の速さにする。ただし、効果時間はたったの5ターンしかない
備考: すべてのアニメーションも倍速で動くため、動作が非常にコミカルになる。素早いキャラクターに使うと戦闘時に非常に役に立つ

**Potion of Absorption**

特種・効果: 魔法攻撃を完全に無効にし、Crushing(打撃)属性の武器に対してはACが-10されて計算される。効果は10ターン
備考: いろいろ効果が付いているが、使いづらい印象を受ける

**Potion of Defence**

特種・効果: ACを2下げる。効果は10ターンの間
備考: 地味だが、さりげなく使えるポーション

**Violet Potion**

特種・効果: STRを25に、DEXとConstitution(以下、CON)を3に固定する。効果時間は1日
備考: Nashkel東のお祭りのテントで上のボーションと一緒に売られている。値段は同じ50GP

**Red Potion**

特種・効果: INTを25に、WISとSTRを3に固定する。効果は1日続く
備考: Nashkel東のお祭りのテントで買うことができる。値段は50GPで、在庫は1本限り

BGは着実に進化を続けている!? 1月号からここが変わった

今回の特集では、1月号で評価したもののよりさらに新しいバージョンのCD-ROMを使用した。前回のものに比べていくつかの変更点が見られた。Candlekeepの街にもNPCの配置の違いなどがあり、1月号の記述と異なるものが出てきたので、ここに変更点を掲載しよう。

新しいCD-ROMでは、NPCのグラフィックにも変更が加えられ、より重厚なものになった。また、ゲーム開始時にウィンドウで表示されていたチュートリアルは、街にたたずむTutorに話し掛けて教わる形になった。これで、冒険に慣れているプレイヤーはチュートリアルの表示を飛ばしてゲームを楽しむことができる。記事に関わる変更は以下のとおりだ。

- ①Shankが、The StorehouseからPriest's Quarterに移動。主人公を狙って攻撃してくることは変わらない。Rat退治のクエストと完全に場所を分けられた
- ②The Storehouseの前に、NPCのJondalarとEricが追加された。彼らは戦闘の仕方について解説してくれた上に、練習相手になってくれる。ダメージは受けないので安心して挑んでみよう
- ③門の近くにいるGatewardenと会話することによって、戦闘訓練場(門から斜め左下にある建物)へ連れて行ってもらえる。ここで仮のパーティと、多人数戦闘の練習をすることができる。一度しか入れないが、時間は無制限だ。好きなだけ練習できるので思う存分やってみよう



S.A.のプレイヤーを助ける。戦闘時の練習場である。ときどき、中に入ると人々を助けることができる。戦闘中、中に入ると、助けたい場合は、助けたい。下を歩くと、自動的に外に出されてしまう

冒険をサポートしてくれる
個性豊かなNPCたち

BGで欠かせないのがNPCの存在だ。共に旅する心強い仲間として、あるいは行く手を阻む手強い敵として、至るところで物語を盛り上げてくれる。ここでは、選択の仕方では仲間になるNPCを能力値データ付きで紹介していこう。信頼できる仲間として、じっくりつきあっていけそうな冒険者を選ぶための参考にしてほしい。

NPCと上手に付き合うために、 自らの評判に注意を払おう

NPCは、主人公のパーティーや各キャラクターを Reputation (評判)、Alignment (属性)、Charisma (魅力。以下、CHA) で判断して態度を決める。これをよく覚えておこう。何も考えずにその場限りの行動ばかりとっていると、後の展開が非常に苦しくなる。ここで各パラメータについて、簡単に説明しておこう。

Reputationは世間的な評価を示す。クエストをこなし、寺院に寄付をすれば上がり、むやみな殺や盗みを繰り返していると下がり、Reputationが下がりますと、いむゆる指名手配状態になる。Guardに襲われたり、店主が商品を売らなくなったりするのだ。ちなみに、Reputationはキラークエストシート上ではAverage、Popularなど数段階で示されるが、実際にはもっと細かい数値で計算されているようだ。

Alignmentは基本的な性格を表す(キャラクターの性根とも言えいいだろうか)。Reputationと



The Party's Reputation Has Decreased: S

それぞれのNPCはAlignmentにあった個性を持っている。悪役はお金儲けにパーティーが町を襲撃を容赦してしまい、PaladinとNeutral GoodのFighterが悪事を働き、いざめる発言を始めたところだ。Reputationも5に低下してしまった。

主人公の冒険をサポートする 多様なNPCデータ集

主に街周辺で仲間にするのできるNPCのデータを紹介しよう。種族も職業も実に多種多様だ。パーティーには5人のNPCまでしか入れられないので、気に入ったメンバーだけを選ぶようにしよう。もちろん、後で外すこともできるが、匠心地がよかった場合など非常にさみしがるNPCもいるのだ。

以下にあるのがNPCのデータだ。彼らの旅の目的や、どうすれば仲間にできるのかという点についても触れた。特に表記のない者は、好意的な返答をするか、仲間になりたいとの申し出を承諾するだけでパーティーに加わる者だ。たいいてい



フシブルプレイのときは欠かせない仲間となるNPC。パーティーとして効果的な戦い方をしてくれるメンバーを慎重に選ぶ。

Alignmentは、ゲーム中で変動していて、Reputationが高めればLawful GoodのNPCに好かれ、Chaotic EvilのNPCには敬遠される。低い場合はその逆だ。このため、Goodの多いパーティにEvilが加入して善行ばかりしていると、衝突が起こりやすくなる。パーティの在り方について不満を言い出すNPCもいる。

一方、CHAは、人間的な魅力を表す能力値だ。この値が高いキャラクターは、NPCの受けが一般によくなる。NPCがこちらに好意を持っているかどうかは、せりふで判断することが可能だ。なお、ReputationやAlignmentとは関連しない。

こちらが仲間にするNPCを選ぶときも、Classや能力値を重視するのは当然だが、Alignment(属性)についても注意を払うようにしよう。1号まで少し触れたが、NPCはAlignmentをかなり意識した行動をとるようになる。あまりにもかけ離れたAlignmentの者を同一パーティーに置いたり、Lawful Goodのメンバーがいるのに他人の家から盗み放題などといった悪事を繰り返していると、不仲の募った彼らの離反は止めがたい。大切な仲間をわざと失うことのないよう気を付けよう。

OKの選択肢はいちばん上にある。なお、NPCのレベルは仲間になったときのパーティーのレベルによって変わるようだ。



仲間から外そうとすると非常に強固がるXzar。しかし、決定は変えられないことを知ると、相棒を連れて去ろうとしている。

[illegible]

Reputationは、協会で献金することによって上げることができる。一定の金額を献金すると、「あなたの行為は高く評価されました」と書かれた名誉状が授与され、Reputationが1上がった。

Baldur's Gate



Imoen

Thief / 女 / Human
Neutral Good
STR : 9 INT : 17
DEX : 18 WIS : 11
CON : 16 CHA : 16

主人公の幼なじみで、外の世界に強いあこがれを持っている。主人公と養父Gorionの後をこっそりつけて街を出て来ており、養父の死亡直後に主人公の前に現れる。最初から弓を装備しているため、後方支援型として序盤は役に立つ。また、彼女のOpen Locks、Detect Trapsなどの能力なくしては宝箱の中身を手に入れることは難しいだろう。



Xzar

Necromancer / 男 / Human
Chaotic evil
STR : 14 INT : 17
DEX : 16 WIS : 16
CON : 10 CHA : 10

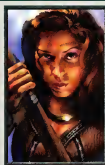
Imoenに会った後、北に向かって街道を歩いていくと、彼とMontaronのコンビに出会う。彼らは南にある街Nashkelの市長に会うのが目的らしい。能力値的には並で、Chaotic Evilである点が扱いにくいだが、Mageが必要なら仲間に加えてみよう。旅と一緒にすると答えれば、すぐ仲間になる。



Montaron

Fighter-Thief / 男 / Halfing
Neutral Evil
STR : 16 INT : 12
DEX : 17 WIS : 13
CON : 15 CHA : 9

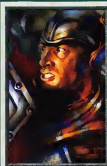
悪態を吐きながら相棒Xzarと旅をするHalfing。Xzarを仲間にする一助についてくる。しゃべりはXzar、行動はMontaronが担当のようだ。また、彼らは2人で一つのチームなので、片方を外すともう片方も必ず仲間から抜けてしまう。この2人は、特にすば抜けた点はないので、気に入ったら仲間にして、序盤の荷物持ちにするのもいいだろう。



Jaheira

Fighter-Druid / 女 / Half-Elf
True Neutral
STR : 15 INT : 10
DEX : 14 WIS : 14
CON : 17 CHA : 15

Friendly Arms Innにいる養父Gorionの旧友で、主人公の新たな守護者となってくれる女性。Jaheiraは主人公と距離を離れると、こちらに必ず戻って来る。また、主人公を攻撃したものを優先的に攻撃し返す特徴を持っている。貴重な偽冒険文が使えるので、仲間にしておいて損はない。戦士としても、(武器に制限があるが)重装備に耐え、男闘負けの活躍をしてくれる。



Khalid

Fighter / 男 / Half-Elf
Neutral Good
STR : 13 INT : 12
DEX : 16 WIS : 10
CON : 15 CHA : 9

同じくFriendly Arms Innで主人公を待つ。ちょっとどもし気味のスピーチが特徴。Jaheiraの夫でもあり、主人公を守り、旅を共にすることを望む。とはいえ、Fighterとしては明らかに力不足で、妻のJaheiraには遠く及ばない。しかし、この夫婦も片方だけを外すことはできないのだ。2人はとりあえずNashkelにおいて不穏な情勢について調べてみようと考えている。



Kagain

Fighter / 男 / Dwarf
Lawful Evil
STR : 16 INT : 15
DEX : 12 WIS : 11
CON : 20 CHA : 8

絵に描いたような頑固者のDwarf。Beregost在住。普段はキャラバン隊の護衛などを務める雇い兵だが、現在は行方不明の貴族の息子を探す使命を受け、共にそれを果たす仲間を募集しているところだ。Kagainがパーティーを雇うという形になるため、ちゃんと資金の提示もある。興味があるなら即OKするか、資金について聞いてみよう。すば抜けた高さのCONに注目。HPの上昇率はすさまじいものがあり、前衛の壁として最適だ。



Garrick

Bard / 男 / Human
Chaotic Neutral
STR : 14 INT : 13
DEX : 16 WIS : 14
CON : 9 CHA : 15

BeregostにいるBard。音楽家Silkeに付き従っている。宿屋の近くで、彼女をFriendly Arms Innまで無事送り届ける護衛を探している。この依頼を受けて、かつパーティーが残忍なSilkeの本性を見ぬくことができれば、愛想を尽かした彼が仲間になりたいと申し出てくるはずだ。BardというClassに興味があるなら仲間に加えてみるのもいいだろう。能力は並だ。



Ajantis: As you will.
Ajantis: With Helen's blessing.
Ajantis: With Helen's blessing.
Ajantis: As you will.
Ajantis: You are a man of honor. I respect your integrity.
Ajantis: Khalid. The thank you.

NPの騎士は互いに会
話することがある。こ
のように、Alignment
の近い仲間同士と、相
手を驚かせるセリフが聞
けたのである。



Edwin

Conjurer/♂/Human

Lawful Evil

STR : 9 INT : 18

DEX : 10 WIS : 9

CON : 16 CHA : 10

Nashkelの街の風車横で、仲間を探して
いるSpecialist Mage。邪悪な魔女
Dynaheirを倒すのが目的。かなり一方的な
オファーをパーティーに持ち掛けるので、
受けるか受けないかは諸君次第だ。すぐに絶
叫したり、溺死になると「ママー」と言い出し
たりと、スピーチは抜群におもしろいが、能力
値だけ言えば、低レベルが多すぎてど
うしようもない仲間だ。ちなみに、一度依頼
を断つてから話し掛けると、怒って頼み掛か
ってくる。倒すのは簡単だが、得る物も少ない。



Minsc

Ranger/♂/Human

Neutral Good

STR : 18/93 INT : 8

DEX : 15 WIS : 6

CON : 15 CHA : 9

憎んでいる種族 : Gnoll

Nashkelの貯水庫近くで、仲間を探してい
る筋骨隆々のRanger。STR 18/93は特
筆に値する。大好きなハムスターの「友人」
Booをアイテム扱いで連れてくる。Booを放
なすと戦艦になってしまうので注意。彼の旅
の目的は、捕らわれの友Dynaheirを救うこ
とだ。手伝うことを承諾すれば仲間になる。
彼の目的はEdwinの旅の目的と相反するこ
とに注意。両方を一度に仲間にすることも可
能だが、真実とはどちらにあるのだろうか。



Branwen

Cleric/♀/Human

True Neutral

STR : 13 INT : 9

DEX : 16 WIS : 16

CON : 15 CHA : 13

Nashkel東のフェスティバル会場のテン
ト前にいる。ただし、石化させられている
のでStone to Fleshのスクロールを手に入
れる必要がある。石化を解いてやると感謝
して仲間になりたがりといふので、それ
にしても、いったい何年固石化させられて
いたのだろうか……。彼女の真の年齢さえ
気にしなければ、回復要員として仲間に入
れておくのもいいだろう。



Ajantis

Paladin/♂/Human

Lawful Good

STR : 17 INT : 12

DEX : 13 WIS : 13

CON : 16 CHA : 17

天界の神Helmを信奉し、修業の旅をして
いるPaladin。HP回復もできる前衛として
安心してパーティーに入れられるNPCだ。
Friendly Arms Innの東の森にいるが、こ
こは強力な敵も数多く登場するのでじゅう
ぶん注意しよう。町中よりも、外のフィール
ドにいるNPCは能力的に高めになっている
ようだ。



Viconia

Cleric/♀/Elf

Neutral Evil

STR : 10 INT : 16

DEX : 19 WIS : 15

CON : 8 CHA : 14

出自の故に世間の人々に誤解され、苦難
の道を歩むDark Elf(黒い肌のElf)の女性。
Friendly Arms Innの東の森のどこかにお
り、Guardに追われている。彼女を仲間
にするためにはGuardを1人倒さなければなら
ないため、Reputationが1段階下がること
は覚悟しよう。DEX 19は特筆といえる。
Clericが欲しいなら仲間にしてみるのもい
いだろう。



Tiax

Cleric-Thief/♂/Gnome

Chaotic Evil

STR : 9 INT : 10

DEX : 16 WIS : 13

CON : 16 CHA : 9

Nashkel鉱山西のフィールドにいる。Gnome
のNPCは存在自体が珍しく、Alignmentも
Chaotic Evilと強烈だ。口調もなかなか悪
大で、仲間に入れるどころか殴りかかるプ
レイヤーもいることだろう。能力値は中途
半端な印象を受ける。



Xan

Enchanter/♂/Elf

Lawful Neutral

STR : 13 INT : 17

DEX : 16 WIS : 14

CON : 7 CHA : 16

Nashkel鉱山の地下層にとらわれている
Elf。Mageでありながら、マジックソード
Moonbladeの使い手でもある。この特殊
な剣は自ら使い手を選ぶため、これを使っ
てみたいなら、彼を仲間にするしかない。
レベルは高いが、知っている原文が極端に
少ない。スクロールを集めて補充してやろ
う。レベルはかなり高い。また、CON以外
は納得の行く能力値だろう。優秀な認識だ。

Baldur's Gate

BGのマルチプレイでは、パーティーのメンバーは互いの命に責任を持ち合うことになる。たとえセーブデータがあっても、わざわざ負け戦を挑むのは愚かな行為だ。初級編を会得したパーティーのために、勝つための戦術をお届けしよう。

最小限の損害で確実に勝利を収めよ

BGでは、シングルプレイとまったく同じストーリーラインでマルチプレイが楽しめる。NPCで回りを囲めるシングルプレイは、全キャラクターを操作しなければならぬ。戦闘時には呪文をかけた後回復したり、果てはアイテムを使ったりと忙しくなりがちだ。キャラクターの行動を決めるスクリーンだけでは満足できないプレイヤーもいるだろう。

しかし、マルチプレイなら、プレイヤーは操作するキャラクターを1〜5人の間で自由に決めることが

できる(6人操ることもできるが、自分以外に参加できない)。マウスとキーボードに自信があるなら何人も操ってもいいし、1人を持ちキャラと決めて大切に扱ってもいい。シングルプレイと同様に、AIに行動を任せることもできる。ほかのプレイヤーと協力して行う戦闘の楽しさを存分に味わってほしい。ここでは、前回紹介したマルチプレイ初級編から1歩踏み込んだ上級戦術について紹介しよう。

指南1

まず立ち止まって戦術を練れ

BGではホストが各参加者に対してポーズ、自由移動、アイテム、金の使用などの可否を決める。マルチプレイのリーダーを決め、リーダーとサブリーダーのみがポーズをかけられるようにしよう。これ以上の人数がポーズを可能にすると、ゲームが止まってばかりでお話にならない。

ポーズが最も有効なのは戦闘時だ。気心の知れた仲間同士であっても、ある程度の作戦を練る時間は必要だ。そこで、敵が見えたらリーダーがポーズをかけ、チャットウィンドウでだれがどう攻めたいかを打ち合わせる。戦術が決定し、コマンド入力が終わったところでポーズを解除、一斉攻撃というスタイルをとろう。

考えなしに頭から突っ込んでいく、長期戦にもつれ込んでしまうと、まず死人が出る。呪文の選択と対象指定、アイテムの使用先指定はポーズ中でも可能なので(これらはポーズを解いたら直後に発動する)無用な死を防ぐためにもこの方法をお勧めしたい。

指南2

呪文を使って敵の動きを止めよ

こちらと敵の数が同じ場合でも、同条件で戦えるわけではない。Mageが背後から襲われれば、互角の戦いは不可能に近いだろう。幸い、BGでは敵の動きを止めたり、一時的に無力化する呪文がたくさん存在する。これを活用しない手はない。

戦闘が始まったら即これらの呪文を敵に放ち、それから前衛が突入し後衛が支援する。ずっと戦いが楽になるはずだ。もちろん、この戦法はシングルプレイでも適用するが、1人だと細かい操作が必要になる。Mage、Clericを優先的に自分で操作しよう。ちなみに、敵を無力化する呪文には、以下のようなのがある。

Sleep	敵を眠らせる
Hold Person, Web, Entangle	敵の足を止める
Charm Person	敵を魅了する
Horror	敵をパニックにおとしめ、敗走させる



Mageのレベル1呪文、Sleep。レベル1の敵を3〜4人に無力化できるため、遠攻で戦闘を解決することが可能になる。序盤戦術とも無関係な呪文

指南3

戦いは、遠隔攻撃から

指南1、指南2とも深く関連することであるが、敵を見たら優先考えず、すぐ突進、の繰り返しはやはりパーティーの命運を危くする日が来るだろう。相手が打撃中心ならともかく、Mageや弓を使う敵であった場合、近づこうとする間にはこれは相当なダメージを食らってしまう。

そこで、先に呪文や弓などで、こちらも敵を遠隔攻撃するのだ。戦士系に弓と剣を装備させ、弓で攻撃しながら敵に接近させて、じゅうぶんに距離が近づいたらQuick Weaponで剣に持ち替えて攻撃するなどの戦法はかなり有効だ。いすちにしても言えること、こちらが幅位に立てるように戦闘の場を整えよ、ということである。確実な勝利を目指すために、各々の戦術を磨いてほしい。



Mageが魔法で遠隔攻撃する。戦士系の1人が弓で攻撃中に後方の敵を突進。あらかじめ距離をいすちにしても言えること、こちらが幅位に立てるように戦闘の場を整えよ、ということである。確実な勝利を目指すために、各々の戦術を磨いてほしい。



やみくもに前に突進するだけでは後半の敵には苦戦必至だ。特に、このようなMage数人が相手の場合、接近戦を挑むのは非常に難しい。こちらを遠くから弓や魔法で先制攻撃するのによ



これは通いやすいMageがWebを3〜4人にくだけたため、敵はSTCに成功し、突進した方が倒れかけてしまった。数秒間無敵である。呪文の範囲には気をつける

マルチプレイ戦術指南・上級編

3月号では、いよいよ待望のクエスト集をメインにお届けする。広大な地に君たちを待ち受けているのは新たな冒険者か、それとも敵か。隠された真実を知る手がかりがここにある。

SiN

マッドサイエンティスト率いる 犯罪者集団を追いつめる

QUAKE II エンジンの底力を 見せ付けるグラフィック

「SiN」は、今回紹介する3作品の中では、唯一、キャラクターの造形から、どことなくコミカルで陽気な印象を与える作品である(ご多分に漏れず、3Dシューティングなので、撃たれたキャラクターから血しぶきが出るなど、かなり陰惨な表現も随所に見られるが)。

QUAKE II エンジンをもとにしているものの、最新のLith TECHエンジンを搭載した後述の「BLOOD

II: THE CHOSEN」などと比べても、その表現力はまったく遜色のないレベルにある。それでは、Pentium 200MHz+Voodoo2、MMX Pentium 200MHz+Voodoo1といった、今とってはちょっとパワー不足なマシン環境でも、ほとんど不快な思いをせずに遊

ぶことができるのだから、大したものだ。この「軽さ」という点は、マルチプレイにおいても同様で、今回紹介している3作品中、いちばん快適にマルチプレイを楽しむことができる。

シングルプレイでマップが切り替わる際、読み込み時間の長さが気になるが、マシンスペックが追い付いていないというより、製品自体の問題であるようだ。これについては、Ver.1.01パッチ(本誌CD-ROMに収録)で改善されている。

グラフィックに関しては、描画にOpenGLを利用することが可能で、さらにオプション設定画面から、3Dfx OpenGL、PowerVR OpenGL、Verite OpenGL、Riva OpenGL、ATI Rage Pro GLと、各種3Dアクセラレーターに対応したドライバを選択することができる。中には、実際に利用するユーザーがどれだけ存在するのだろうか? と疑問に思う選択肢もあるが、Voodoo系のカードを購入せずに、2D/3Dコンボカードなどを利用しているユーザーにとっては朗報と言えるかもしれない。

Information

開発元: 株式会社P&A
発売元: 株式会社P&A
042-925-9501
ホームページ: オープンプレイス



Advanced Video Optionsの画面から、描写結果を色々と細かく設定することができる。キャラクターの影を、Off(非表示)、On(表示)、Full(画面を正確に表示)に切り替ええるオプション「Character Shadow」や、モデルの粗さを細かく調整できる「Detail Model: Varying Distance」など、描写・演出は詳細。見た目の美しさだけでなく、処理スピードにも影響を与える。もちろん、マルチプレイでの遊びやすさにも関わってくるので、プレイスタイルやマシンの処理能力によって、いろいろと変更してみよう。



特別企画2

グラフィック、サウンド、シナリオの全要素が究極的に進化した

3Dシューティング

1998年 come to、相次いで発売された3Dシューティングの大作、「SiN」「HALF-LIFE」、そして「BLOOD II: THE CHOSEN」。本誌では、これまでもプレビュー版などを入手し、積極的に情報を公開してきたが、今回は、製品版で明らかになった点、マルチプレイでの遊び心地などを中心に、あらためて、この3本のゲームの比較レビューをする 文/稲垣宗彦

比較

HALF-LIFE

極秘実験が巻き起こしたトラブルで
異世界からモンスターが襲来

Information

発売元: ソースネクスト
販売会社: ソース
03-3551-5900
開発: オープンプライズ



Video modesの中で、Software、OpenGL、Direct3Dの選択ができる。画面右下の「3D info」をクリックすると、グラフィックが認識し、ドライバの最新情報を得ることが可能だ



Internet gamesを選べば、このようにサーバー一覧が提示され、マップ名やプレイヤー数を確認しながら接続を選択することが出来る。WONや各サーバーにチャットルームが用意されている点もユニーク、battle.netのようなコミュニケーションの場も同時に提供されているのだ

ランチャー機能内蔵で IPアドレス入力なしでマルチプレイ

「HALF-LIFE」は、「QUAKE」や「QUAKE II」のグラフィックエンジンをベースに開発された3Dシューティング。表示ポリゴン数が大幅に増大し、もはや別次元の表現力を得たゲームと言っても過言ではない。それでいて、シングルプレイにおいては、感覚的にQUAKE IIと同程度の快適さで楽しむことができるのだから、技術の進歩を感じずにはいられない。

本誌の読者にとっては、LANやインターネットを利用したマルチプレイ部分が、大いに気になると思う。このHALF-LIFEには、QUAKE IIやSiNなどにはない便利なマルチプレイ機能が付加されている。

中でも面白いのが、「Quickstart」というモード。インターネットに接続した状態でゲームを起動し、「Multiplayer」メニューからこれを選ぶと、ゲームサーバーの情報が記録されたWON(World Opponent Network、<http://www.won.net/>)に接続される。その後、最もPING値の低いゲームサーバーへ、自動的に接続を開始してくれるのだ。ユーザーがゲームサーバーのアドレスをまったく気に掛けることなく、対戦を楽しむことができるという点では特筆に値する。

もっとも、このQuickstartでサーバーに接続した場合、そのサーバーの設定や今起動しているマップなどが、まったく分からないままに対戦を開始することになる。これが嫌だという人は、「Internet games」を選択しよう。このモードでは、Quickstartと同様

に、WONからサーバー情報を取得する。サーバー名(IPアドレス)、PING値、現在起動しているマップ、接続プレイヤー数/最大プレイヤー数などを一覧で表示してくれるのだ。発売後間もない原稿作成時点で、すでにかなりの数のサーバーが登録されているため、情報の取得に要する程度の時間はかかるものの、実用度はとても高い。従来の3Dシューティングだと、「GAMESPY 3D」のようなランチャーを導入した方が、サーバーへの接続はスムーズで便利だったのだが、このゲームに限って言えば、こういった対戦用のランチャーはほとんど必要ないと言っていいだろう。



Sharpshot imagesは、デフォルトで13枚だ。このように対戦時に壁にスプレッドすることが可能だ。チーム戦などでは使い道もありそうだ。デスマッチが楽しめるという点ではどのように活用すべきなのだろうか?

これが基本対戦用マップBootCamp

HALF-LIFEには、対戦に利用できるマップが8種類用意されている。中でもお勧めなのが、boot_camp。bspだ。このマップには特別なトラブルがなく、大きな広場や狭い通路、入り組んだ建物などが、バランスよく配置されている。対戦のこつをつかむのに最適なマップといえる。

武器は、建物のひさしの上など、基本的に高い所にばかりに置かれている。狙撃ができる強力な武器もあり、弾薬の補給も楽にできる。攻撃を続ける限りにおいては、高い所に居た方が有利なのだが、その反面、敵に同じ高さ上によってこられると、逃げ場に困ることもある。ただ、体力やシールドの回復のためには、地上に降り、建物の中に入っていかなければならない。



主観場となりやすいマップ中央の広場。ここが最前線を張り広げていると、奥手の利を獲るプレイヤーに高い場所から狙われることがしばしばある



会場で待ち構えている隊員の狙い撃つBootCamp、実際の対戦開始は狭い通路の両端から弾丸が飛び入りしやすい

製品版になって加わった九つの武器

1月号で紹介したHALF-LIFEのDAY ONEバージョンに登場しなかった武器は全部で9種類。リアルに描かれた武器ばかりで、前述のSiNと比べてみると、かなり違った印象を受けるだろう。武器デザインにも、それぞ

れの世界観を見事に反映させているというわけだ。

すでに紹介済みのHK-MP5もそうだが、Secondary Attackで違った攻撃が可能になる武器がいくつかある。攻撃方法の違いを頭に入れておこう。

357 Magunam

ゲーム序盤ですぐに手に入る9mm hand gun(Glock)と違い、シナリオがかなり進んでから登場する武器。装弾数は8発と少ないが、そのぶん、1発の威力はハンドガンよりかなり高い。なお、対戦時に限り、Secondary Attackでは、スナイパーライフルのような使い方をすることができる。リロードのタイミングに気を配る必要はあるが、大いに活躍するはずだ。



Crossbow

いわゆるボウガン。6発撃つことにリロードが必要なため、乱戦時にはあまり向かない武器といえる。しかし、狙った点を確に射抜くことが可能である点、またSecondary Attackで、Crosshair周辺が拡大表示され、スナイパーライルの使い方もできるという点は、大に評価すべき点である。戦況をよく考え使い分けたい武器だ。



Laser Guided RPE

レーザーガイド付きのRocket Launcher、QUAKE系のゲームでは、Rocket Launcherは、とかく「これさえあれば」といほど強力な武器になっている。HALF-LIFEの場合、威力こそ高いものの、射出後、目標へ到達するまで時間がかかり、弾数数が1発きりである。Rocket弾は発射した後、ある程度の誘導が可能だ。遠射ができないので、あまり多用できない武器と言える。



Gauss Gun

攻撃力が高く、連射できる上に、Secondary Attackキーを押し続けると、タム撃までできるという優れた武器。タム撃に時間をかけ過ぎると暴発し、ダメージを食らうので注意。エネルギーの消費考えると、むやみに乱用はできないが、瞬間には大きな威力を発揮し、とれる。



Egon Gun

Gauss Gunと同じバッテリーを消費し、Attackキーを押し続けることによって、プラズマ光を連続的に放出することができる強力な武器。相手がこちらの居場所には気づいていないときなどには、連続して高いダメージを与えることができる。Gauss Gunとうまく使い分けよう。



Alien Arm Gun

シナリオに登場する敵Alien Grunt。右手に装備している武器、ハチのよう
な形を発して飛ぶ小動物を8匹まで連
射することが可能。時間がたつと弾薬が
自動的に回復するので、残弾を気にせず
うることができる。1発1発の威力はそ
ほど高くはないが、ある程度壁を抜けて
が飛び、さらに狙った敵をホーミング
で撃つなど、利点は多い。



Laser Triowire

壁に設置すると青いレーザーを発し、このレーザーに触れると爆発を起こすというトロップ爆弾。爆発に巻き込まれると誘爆するという特徴を生かし、まとめて設置しておくこと、強力なダメージを敵に与えることができる。また、レーザーが伸びる距離が長く、敵が爆弾本体に近づいたときに、自分でレーザーに触れ爆発させるという使い方もできる。



C4 Detonation pack

適用機能ができるリモート爆弾。Attackボタンを一度押すと、弾頭を設置し、もう一度Attackを押すと、爆発する。これによって相手に攻撃することが可能だが、爆発させるタイミングを考えると、弾が見える位置に居なければならず、い方が悪いのほかに難しい。狭い通路、曲がり角に設置し、できればその上の方から連続タイミングを見計らうといった使い方が有効かもしれない。



Snark

爆弾として利用できるモンスターの幼虫。敵のいる場所ではarkを投げると、敵を目掛けて走を置いていき、敵に触れたところで白煙し、相手にダメージを与えてくれる。スピードがそれほどこくないため、敵に追撃されてしまうことも多いが、ちょっとした高低差くらいであれば平気で乗り越えていくたくましさを持つ。対戦時の操がらせに最適な武器だ。



自由に設定できるAuto aim機能

Advanced controls

DAY ONEと違い、Autosm機能は“Advanced controls”の中で難易度に関わらず設定できるようになった。暗やみにいる敵を感知することができて便利なAutosm機能だが、QUAKEなどに慣れたプレイヤーにとって、戦闘時には生いづらさがあるのも確か。

BLOOD II: THE CHOSEN

2028年、悪のヒーローCalebと
カルト集団カバルの戦いが
再び始まる

Lith TECHエンジンの実力を 見せつけるグラフィック

「BLOOD II: THE CHOSEN」(以下、BLOOD II)は、開発元のMonolith Productions社が独自に開発したLith TECHエンジンを採用している。ジャバニメーション的なメロの3Dシューティング「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」に使われているエンジンと同じものである。表現力はかなりのもので、光の弾を撃ってくる敵の攻撃などを見れば、その実力が分かるだろう。しかし、その表現力のせいで、要求するマシンベックがかなり高くなってしまっているのも事実。マルチプレイでは比較的狭い空間を舞台にしたマップが

多いので、ほとんど問題ないのだが、シングルプレイの中盤以降に、派手な攻撃を仕掛けてくる敵が登場すると、MMX Pentium 200MHz+ Voodoo1といった1世代前の環境では動作が遅くなってしまう。CPUは速いに越した事はないのだが、Lith TECHエンジンはDirect3Dのレンダラーを利用しているので、CPUが遅いのであれば、その分、Direct3Dに最適化された3Dアクセラレーターを用意するなどの対策を取らないと、気持ちよくプレイすることはできないだろう。

ウィザード形式で簡単な マルチプレイ接続

通常の3Dシューティングは、起動するとフルスクリーンに画面が切り替わるが、BLOOD IIの場合は、起動するとメニュー画面のウィンドウが開く。ここからゲーム本体を起動したり、サーバーへの接続手続きを行う。

次にMultiplayerボタンをクリックし、使用するプロトコルを選択して、ホストになるのか、サーバーに接続するのかを決める。その後は、ウィザード形式で簡単に各種設定を完了することができる。ゲーム本体を起動することなく、接続に必要な設定をすべてこのメニューで行うことができるので、かなり洗練された方法だと言えるだろう。

Lith TECHエンジンの特性を
生かした派手な演出が
楽しめる

Information

発売元: ソースネクスト
株式会社ソース
03-3551-5900
開発: オープンブライズ



総括

SiN・HALF-LIFE・BLOOD IIの比較検証

最後に、これまで紹介してきた3タイトルについて、グラフィック、サウンド、シングルプレイ、マルチプレイごとにまとめてみる。

グラフィック

QUAKE系エンジンのSiNとHALF-LIFE、そしてLith TECHエンジンのBLOOD II。光源処理や表示ポリゴン数など、どれも優秀が付かないレベルにある。さらに、各エンジンの特性を生かした場面がふんだんに用意されていて、ユーザーの目を楽しませてくれる。どのゲームもソフトウェアでの描画が可能ではあるが、やはり3Dアクセラレーターは必要だろう。特にBLOOD IIでは、本体のCPUでもできる限り高い環境で楽しみたい。

サウンド

SiNはA3D、BLOOD IIはEAX、HALF-LIFEはA3DとEAXの両方を、それぞれサポートしている。SiNはNPCとの会話のやり取りが非常に簡単で、マルチプレイでキャラクターが発するちょっとした言葉にはユーモラスな響きがある。また、歩く床の材質で変わる足音もよく表現されていて、例えば同じカーペットの上を歩いても、材質の違いで効果音が何種類か用意されているの

には驚かされた。

HALF-LIFEも効果音にはとても凝っていて、リアルなサウンドが楽しめる。ただ、ISA用のサウンドカードを使用している場合、マルチプレイでの乱雑になると、サウンドの処理のために少し動きが重くなることもある。できれば、PCIスロット用のサウンドカードを導入しておきたい。

BLOOD IIには、姿を現しては消えるやっかいな敵が登場するのだが、この敵が発する不気味な笑い声から、だいたいの位置に敵がいるのかが判別できる。このゲームでは、書き込みも敵が迫り来る恐怖に活用されているのだ。

3タイトルとも新しい3DサウンドAPIに対応しているだけに、効果音にも気を配って開発されているのが遊んでいるとよく分かる。できればサウンドカードもよいモノをそろえ、大音量でその効果を楽しみたい。

シングルプレイ

敵の配置など、細かい部分までに配慮が行き届いているのが、HALF-LIFEのシングルプレイだ。「この物陰に敵がいたか……」と思うと、やっぱりモンスターが飛び



HALF-LIFEのAUDIO設定画面。この画面で3DサウンドAPIを
切り換えることができる



スタートメニューから500,000円を消費すると、ゲーム本体が無料でダウンロードできる。このメニュー画面が、シングルプレイヤーとマルチプレイヤーの両方で利用可能。シングルプレイヤーとマルチプレイヤーの両方で利用可能。シングルプレイヤーとマルチプレイヤーの両方で利用可能。



マルチプレイヤーゲームへの接続手順はワイヤード制式で準備されている。初心者のために、ネットワークの接続手順は、ワイヤード制式で準備されている。初心者のために、ネットワークの接続手順は、ワイヤード制式で準備されている。



ルールや設定のマップの構成は、ワイヤード制式で準備されている。初心者のために、ネットワークの接続手順は、ワイヤード制式で準備されている。

キャラクターセッティングで、各種パラメータを変更しよう

このゲームでは、前作の主人公であるCalebのほか、Gabriella、Ishmael、Opheliaという3人のキャラクターを選択できる。それぞれ攻撃力や移動スピード、防御力に差があり、同時に、持っている武器も大きく違う。

マルチプレイヤー対戦では、これら4人のキャラクターを、そのままの設定で使うほか、自分でパラメータや武器、外見をエディットして使うことが可能だ。例えば、Calebと同じ武装、同じ能力値でありながら、外見はOpheliaのキャラクターであるとか、武装の組み合わせや外見はそのままに、能力値のバランスを変更するといったことが、自由にできるのだ。

エディットしたキャラクターは名前を付けてセーブしておける。いろいろなパターンでキャラクターをエディットし、実戦で試してみ、自分に合ったベストなキャラクターを作り上げていくのが理想だろう。

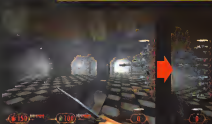
ちなみに、キャラクターのエディットだけは、一度ゲームを起動し、"BLOODBATH"→"CHARACTER SETUP"と、メニューをたどっていく必要がある。どうせなら、この設定もワイヤード形式のメニューでできれば楽だと思うのだが。

武器の装備がこれほどに柔軟なシステムであるため、現時点でBLOOD IIのマルチプレイは、最初からすべての武器を持っている状態でのデスマッチが楽しむことができない。フィールド上にあるのは、各武器の弾薬とパワーアップアイテムだけなのだ。これをきちんと踏まえた上でキャラクターセッティングを行い、自分の戦術を組み立てる必要がある。

ゲーム開始直後、あるいは一度死んで生き返った時など、有効な武器をいかに早く集めて戦力を整えるかという点が一般的な3Dシューティングにおけるデスマッチの面白さでもあるわけだが、その点で、BLOOD IIに違和感を感じるプレイヤーがいるかもしれない。



サーバーにつなぐ前に、能力値や使える武器の種類や名前、CHARACTER SETUPでエディットしておく。もちろん、デフォルトで用意されているCaleb、Gabriella、Ishmael、Opheliaの4人から選んでも構わない。



このように、自分の好みで各キャラクターに好きな武器を割り振ることが可能だ。同時に持っている武器は10種類まで、それより少なくても構わない。ただし、"I"の武器は、この武器は割り振ることができない。

出してくるのだ。カブコンのバイオハザードに通ずるようなスタイルが味わえる。早く穴を見たいと思わせるストーリー展開も、3タイトル中いちばんの完成度ではないだろうか。

それに比べると、SINIはささか大味な展開が気になるが、こちらの攻撃を見逃して動く敵の小僧らしき、オブジェクトの破壊によって展開が変わるアクションベースドアウトカムなど、まだ進んだ面白さを味わうことができる。各ステージごとに複数の目的が用意され、それの一つ一つチェックボックスで確認しながらクリアしていくという点も、HALF-LIFE IIにはない面白さだ。

残るBLOOD IIについては、ホラー、オカルトをベースにした設定から来る、全体に漂う異様な雰囲気最大の特色。死体がダイナミックにオープンで風変わりな世界にいたり、あるいは天井に取り付けられた扇風機にぶら下がって回転していたり。町中の至る所で死体を目にするようになるのだが、陰惨さを繰り返して、重んじたい感じがしてしまふ。

武器システムに関して、SINIは、Rocket Launcherの使い勝手の良さから、QUAKEシリーズをそのまま発展させたような、細い理屈よりもそう快感を重視している感じがする。

HALF-LIFEは、それぞれの武器にリロード時間を設定することで武器のバランスを取っている。それがデスマッチにおけるスリルにつながっている点を評価したい。BLOOD IIは、実用系の武器があったり、科学兵器があったり、湿々とした感じは否めないが、独自の世界観にとってもマッチしていることだけは間違いない。自分で装備をエディットできる点も面白い。

原稿執筆時点では、3作品ともアドオンのモジュールなどが存在せず、どれもデスマッチが楽しめるのだが、武器を最初からすべて持った状態でスタートするBLOOD IIだけは、ゲーム性に差があると言える。これは好みの問題で、今後、それぞれのゲーム用にさまざまなモジュールが出てきた時に、どれだけ評価が分かれてくるか注目したい。



実際に人肉に考えたダメージをそのまま目の前の敵に叩きつけると、Voodoo Doll(ヴァoodoo Doll)と呼ばれるアイテムが出現し、共に出現する。動作「BLOOD」でも登場したおなじみの武器だ。

マルチプレイ

用意されているマップの構成によるところもあるが、本格的に比較することは難しいのだが、軽快さという点ではSINIが最も優れている。基本的な動作の軽さという点で、次いでHALF-LIFE、BLOOD IIという順になる。

どのゲームもそれぞれに長所があり、決定的な優劣というものは存在しない。最終的には各プレイヤーの好みがすべての評価を左右するとも言っても過言ではないだろう。3Dシューティングのファンにとって、遊ぶゲームに選られないが、遊ぶ時間が足りない状態になるわけだ。ぜひとも大いに楽しみ、楽しんでほしい。

特別企画3

SiNのマップを手掛けたLevelordが
明かすレベルデザインの秘けつ

Evolution of a Jungle



本誌1998年10月号に続き、Ritual Entertainment社所属のレベルデザイナー、リチャード・グレイ氏のレベルデザインのテクニックを紹介する。優れたレベルデザインのアイデアによって、Levelord=レベルの帝王と称され、多くのゲーマーの支持を獲得している同氏。その手法は、レベルデザイナーを志す日本のゲームファンにとっても、非常に有益なものとなるはずだ(なお、本記事は、Levelord氏がアメリカのゲーム雑誌「PC Games」1998年10月号に寄稿したものです)。

序文

レベルデザインという作業は、料理によく似ている。あまり考えずにデザインされたレベルは、ほとんど火の通っていない生肉に等しい。また反対に、策を練り過ぎたレベルも、それだけで胸焼けを起こしてしまう、塩辛い前菜のようなものだ。いずれの場合も、料理を食べる人間(レベルを遊ぶプレイヤー)を満足させることは、とうてい不可能なことはお分かりだろう。しかし、そのバランスは微妙なものであり、レベルデザインの初心者にとっては、なかなかコツがつかみづらひはずだ。そこで今回は、私が実際にどのような手順でレベルをデザインしているのかを、具体例を挙げて紹介する。題材として取り上げるのは、「SiN」の「Jungle」レベル。このレベルは、その基本コンセプトこそ非常にシンプルではあるが、レベルデザインに必要な要素はすべて含まれている。初心者の方々が自分のレベル作りの参考にするのに、最高の題材だと確信する。

大きく二つに分けられる レベルデザインの手順

レベルデザイナーには、2種類のタイプの人間がいる。一方は、最初にレベルの全体像を大まかに決めてから、細かい部分を作り込んでいくタイプの人間。そしてもう一方は、最初に細かいパートを完成させてから、それを結合させていくというタイプの人間だ。具体的に言えば、前者はまずレベルの全体像を設定してから、それぞれの道路ごとに細かいディテールを詰めていくのに対し、後者はまず最初にレベルに収録される各部屋や基本的な進行ルートを完成させてから、最終的にそれを結合

させていくわけだ。

プログラミングの世界では、最初に全体像を設定する方法をトップダウン方式、まず先に細かいパートを作成していく方法をボトムアップ方式と呼ぶ。レベル作成に着手するに当たって、いずれの方式を採用するかが、この両者の間には、どちらか一方が圧倒的に有利ということはない。いずれの方法にも、利点、欠点はあるので、基本的には個人の好みに合わせればいいだろう。ちなみに私の場合は、トップダウン方式でレベルを作成している。今回取り上げたJungleレベルもそうだ。

なお、どちらのアプローチ法を取るにしても、実際の作業に入る前に、よくプランを練っておくことが必要なのは、言うまでもないだろう。

レベルを統一するテーマの設定

レベル作成の第1歩、それはそのレベルを統一するテーマの設定だ。あなたも経験したことがあるのではないだろうか。部分部分では非常にクールな仕上がりになっているものの、全体として見れば、まったく統一感がなく、単に部屋の集合体となっているレベルを。それでは駄目なのだ。

レベルデザイナーの中には、プラン作成の初期段階において、まず紙の上にレベルの全体像を描いてみるという人間がいるが、私の場合、そうすることは少ない。なぜなら、平面である紙の上に描いたものは、あくまで平面上で完結しがちだからだ。

もっとも、レベルに使う部品については、実際の編集作業に入る前に、資料設定ノートにスケッチしているが。



環境物となる山や木、
新木は光源を設定。
このごくごくシン
ブルなマップが、レベ
ルの土台となる

Levelordが自分の
アイデアをスケッチ
するメド。彼はこ
れをワークブック(戦
闘表)と呼ぶ

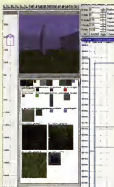


テクスチャーの確保

これから実際の作業に入るわけだが、まずすべきことは、使用するテクスチャーの確保だ。自分でもテクスチャーを作成するにしろ、既存のものを流用するにしろ、テーマに合ったテクスチャーを使うことはレベル作成において非常に重要な要素となる。就戦試験で、きちんとしたスーツが面接官にいい印象を与えるように、適切なテクスチャーを使用することで、あなたのレベルはプレイするユーザーに好ましい第一印象を与えるのだ。

また、レベル作成に当たっては、先々のことを考え、完ぺきなテクスチャーのセットを用意しておくか、ねばならない。これは特に、作業の最終的な詰めの段階において非常に重要になるだろう。あと1歩でレベルが完成というときに、適切なテクスチャーが無いとなると、また新たなテクスチャーを探すことに時間を取られることになる。作業が滞ってしまい、非効率なことこの上ない。

まず作業の最終段階で、
使用するテクスチャーをひと
とおりそろえておかなければ
ならない



劇的な効果を生み出す 光源の設定

テクスチャーと並んで、レベルの印象に大きな影響を与えるのがライティングだ。完ぺきな室内でもない限り(そういうケースも多いのだが)、きちんと光源を設定しなければならない。Jungleレベルにおいては、明かりの多くが、空に張り付けられたテクスチャーの月から発せられている。あなたも、雰囲気のあるレベルを作成したいと願うなら、基本的な光源を加えるべきだ。

この光源の設定には、さほど多くの時間はかからないはずだ。しかし、その効果は劇的と言って

もいいほど、大きな影響を及ぼす。適切なテクスチャーは、ライティングによって美しさを増し、リアリティーを増す。また、ライティングによる高いコントラストと鋭い影によって、レベルをよりドラマチックなものにするだろう。

優れたレベルが 教えてくれる 基本ルートの設定

続いては、基本的なルートを設定する番だ。一般的に、シングルプレイの進行ルートは、直線的なものになる。一方、マルチプレイは円状になることが多くなっている。とはいえ、この条件にとらわれ過ぎる必要はないだろう。

シングルプレイ用レベルを作成する場合は、まずあなたがこれまでプレイして楽しいと感じたレベルを研究してみることをお勧めする。優れたシングルプレイ用レベルというものは、スタート地点から徐々に緊張感が高まっていき、それが最高潮に達する時に、レベルとしてのクライマックスを迎えるようになっている。そのレベルの流れに、注意を払ってみよう。また、マルチプレイ用レベルを作成する場合も同様に、評価の高いデスマッチレベルを何度もプレイし、そのレベルがなぜ高い支持を得ているのかを確認しよう。

こまめなセーブを忘れずに

レベル作成においては、作業が少し進むごとに、データをセーブしておくことをお勧めする。その際は、例えば、JUNGLE.001、JUNGLE.002……というように、ファイル名を統一しておく。

これはなんにも、コンピュータシステムやエディターが壊れてしまったときのバックアップのためだけではない。作業のやり直しを可能にするためでもあるのだ。私は、レベル作成の途中で、変更を加えたいと思うことがよくある。それらの変更は、し



ライティングだけでなく、
かなりのリアリティーが実現
されていることが分かる

ばしば大きなものになりがちだ。Jungleの場合、あるトラップがレベルの雰囲気に合わないと感じ、いったんそれをすべて削除したことがある。しかしその後、やはりそのトラップは必要だと思い直し、削除した大部分を再び導入することに。こんなことが気軽にできるのも、こまめにデータをセーブしているからなのだ。

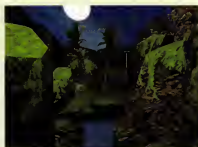
レベルデザインの有効テクニック ミニマムパーツの作成

ここで、レベルデザインにおいて非常に有効なテクニックをお教えしよう。私は自分でレベルを作成するときに、基本となる部屋を作成しておく。例えば、Jungleでいえば、ボイラープレート板を敷き詰めた部屋と廊下のセットだ。多くのレベルデザイナーは、コピー・ペースト作業を利用すると、レベルがチープに見えてしまうのではないかと心配するが、私はそうは思はない。うまくこれらの基本となる部屋を配置していけば、レベルに統一感を与えることができると思うのだ。もちろん、いくらか基本となる部屋とはいえず、さまざまなバリエーションを用意し、チープに見えることを避けるように注意しなければならないが。

あらかじめ用意しておいた、オブジェクトの設計図。こうした、ある程度正確なプランも必要とされる

フレームレートを考慮した ディテールの詰め

さて、ここからは、いよいよ細かいディテールを詰めていく作業に入る。だが、ここで一つ注意しておくべきことがある。それは、頻繁にフレームレートをチェックすることだ。ビギナーの場合、ついあれもこれもと、多くの要素を取り込もうとしがちだ。し



ディテールの細かさや美術的なフレームレートは、相殺する関係にある。世間的なチェックが必要だ

かし、いくら凝りに凝ったレベルが完成したとしても、そのフレームレートがあまりに低くは、プレイヤーの支持を得ることはできない。そうなると、ディテールをカットしてフレームレートを向上させていくほかないのだが、それよりは、あらかじめ無駄なディテールを使用しない方がずっと簡単なのは、言うまでもないだろう。

もっとも、私の場合でも、最終的にレベルが完成するまでには、いくつものディテールをカットしなければならないこともある。この作業は、本当に胸が痛む作業だ。その苦しさをや、かつて私が所属した新兵訓練所のことを思い出してしまうほどだ。

最も楽しいトラップの配置 ディテール設定の具体例

それでは、私のJungleレベルを例に取り、ディテールを詰めていく作業を見ていこう。まず第1段階は、レベルの境界となる山の配置だ。これらの山々は非常にシンプルな形状をしており、そのテクスチャーはプレイヤーからの距離によって、2倍から4倍に拡張するようにした。このテクスチャーの拡張は、フレームレートを軽減させるために非常に有効になる。しかも、プレイヤーから離れた場所ではいつでも利用することができるので、この方法をどんどん活用してほしい。クオリティの低下が心配かもしれないが、プレイヤーに気付かれることはまずないはずだ。

周囲の山が完成したら、第2段階。小さな山と丘、草の生い茂った斜面を加える。ここでもフレームレートを優先させることをまず第一に考え、できるだけシンプルな形状にすることに留意する。あまりシンプルすぎるとチープに見える? 心配することはない。私はしばしば、ごくシンプルなオブジェクトがライティングを受けて影が付くと、そのあまりのクールさに驚くことがある。エディターで素のままのオブジェクトを見て、がっかりする必要はない。ただし、いくらシンプルであっても、その形状は可能な限りふぞろいであるように努めるべきだ。自然界には、きっちりと整った形のものなどほとんど存在



フレームレートを常にチェックすること。それが遊びやすいレベルを作成する助けになる

しないからだ。

続いての段階は、私の最も好きな作業、トラップの配置に入る。Jungleには、自然そのままという印象とは裏腹の、数々の反自然の物体を隠すことにした。監視台、回転砲台、そしてセキュリティガン。こうしたプレイヤーを待ち伏せるトラップを複数用意した。

Jungleに隠されたもう一つのトラップは、自然現象を利用した障害だ。崩壊した小道、頭上からの落下物、溝、落とし穴、そして流砂。ジャングルというものは、自然のアイキャンディー(プレイヤーの目を引く仕掛け)の宝庫だ。これらは人工物ではないが、良質のトラップとなる可能性を秘めているのはお分かりだろう。

ここで、特に注意すべき点について触れておこう。自然の環境を利用したトラップにしる、人工物を利用したトラップにしる、その動きはあくまでプレイヤーを納得させるものでなくてはならない。例えば、斜面から巨大な岩を二つ、三つ落とすとする。この場合、その動きは現実の物理学のルールに沿った、自然なものになるようにしなければならない。外に出て、実際に斜面にいくつかの石を転がしてみよう。最終的に地面に落下するところはもちろん、斜面にぶつかった際、どのような動きをするのかを観察しよう。

トラップの配置が済んだら、次の段階。モンスター・キャラクターとパワーアップアイテムの配置だ。この作業はごくごく基本的なため、もっと早い段階での着手が望まれるように思えるかもしれないのだが、私の場合は、いつもこの段階まで何もしない。もちろん、それらの物体のほとんどは、私の頭の中か、もしくは紙の上に記載済みだが、実際の

作業はこの最終的な段階まで待つのだ。私はフレームレートの調整のため、キャラクターとオブジェクトの配置変更にも、数時間、ときには数日も費やすことがある。ごく初期の段階でキャラクターの配置を済ませてしまうと、その作業はさらに大変なものになってしまうのだ。

テストプレイ

以上の作業で、レベルデザインはほぼ完成に近づいている。しかし、最終的な完成には、もう一つの段階を経なければならない。それはテストプレイだ。

レベルというものは、あくまでプレイして楽しいものでなくてはならない。できれば、自分以外の人間にも、プレイしてもらいたい。その反響の中には、デザイナーにとって耳の痛い批判や批評もあるだろうが、耳をふさいではならない。独り善がりの姿勢では、決していいレベルは作れない。プロとしての実績を持つレベルデザイナーは、各レベルにおいて最低でも、レベル制作時間の10~20%をテストプレイに割いているはずだ。

真に才能のあるレベルデザイナーは、将来の恵まれた職や名声について考えながら仕事をしていない。彼らはただ、レベルデザインしたいだけなのだ。



無暗な調整を続けたレベル。後は、納得のいくまでテストプレイを繰り返すのみだ



あまりディテールに凝り過ぎてしまうと、敵を越えてフレームレートが低下してしまうので注意



LevelordがデザインしたSINのマップ

Levelord氏は「BLDDD」「DUKE NUKEM 3D」「QUAKE MISSION PACK NO.1」などで、多数の有名なレベルを制作した実績を持つ。最新作のSINでもそのたくいまれな手腕を発揮し、シングルプレイ用マップのJungleやAREA57のほか、マルチプレイ用マップでは、SKEEN、SPRYという彼の持つアイデアを遂げ込んだ秀逸なマップをデザインしている。ぜひ、その目でLevelord氏の作品の出来を確認してほしい。

(編集部)

SKEEN



SPRY



いよいよVoodoo3が登場する。6月にBansheeが発表されて半年も経っていないが、1999年には、Bansheeの2DコアとVoodoo2を大きく上回る3D機能を持った、世界最速ビデオチップがデビューすることになった。今回は、このVoodoo3発表のニュースと、PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビューの二つのトピックをお伝えする。

文/tak・編集部

Voodoo3正式発表 2D/3Dビデオチップとして1999年春に出荷

Voodoo3の性能は Voodoo2 SLIの2倍以上

3Dfx Interactive社は、11月16日にアメリカで開催されたCOMDEX/Fall '98にて、2D/3D対応ビデオチップ「Voodoo3」を発表した。1995年11月に発表された初代「Voodoo Graphics」、1997年11月に発表された「Voodoo2」から数えて3代目にあたるVoodoo3は、最大解像度2048×1536ドットをサポートする2D/3Dビデオチップとして1999年第2四半期に出荷が開始される。

また、今回発表されたVoodoo3は、ビデオカードに搭載するタイプの「Voodoo3 3000」のほかに、マザーボード搭載用の「Voodoo3 2000」が用意されており、どちらも最大32MBのSGRAMまたはSDRAMが搭載可能。対応APIは従来どおり、Glide、Direct3Dをサポートするが、OpenGLについてはようやくICD(Installable Client Driver)が提供される。

いちばん気になるのは新チップのパフォーマンスだが、同社の発表によると「Voodoo2 SLIモードの2倍以上の演算能力」を持つようだ。また、COMDEXの会場では、Voodoo3のサンプルボードを使って「QUAKE II」のTimedemoが行われており、以下のような計測結果が報道されている。

640×480ドット: 97.6fps

1024×768ドット: 67.9fps

1600×1200ドット: 32.1fps

サンプルチップの動作周波数は160MHzで、Pentium II 450MHz搭載機を使って計測しているが、640×480ドットと1024×768ドットの結果は、Voodoo2 SLIモードと同程度のパフォーマンスだ。注目すべきは、1600×1200



ドットで30fpsを超える結果を出している点だが、1999年春に登場する製品版を使って、183MHz以上で動作させれば、これ以上の結果が期待できるだろう。

Glideにしか表現できない 美しいグラフィックが強い

12月2日には、東京都内で3Dfx Interactive社が記者発表会を行っており、会場ではサンプルボードを使ったデモを見ることができた。Glideで作成された3D空間のものをQUAKE視点で移動するというものだが、その中で表現されている物体のリアルさには、あらためてGlideの優位性が確認できた。例えば、実写と見間違えるほどリアルな炎、水面のゆらぎ、ガラスのような素材で造られた像など、「UNREAL」を上回る美しいグラフィックが数多く使われていた。

2000年にはDirect3DとOpenGLの統合が始まり、3D専用APIとしての地位が危ういGlideだが、Voodoo3の登場と、ハードウェアの潜在能力をじゅうぶん引き出すGlideによって、今後もゲームにとって魅力的なプラットフォームを提供し続けるだろう。



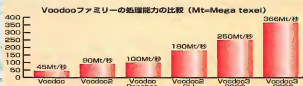
Glideビューで表現された3D空間。Voodoo3を使えば、これまでリアルに表現できなかった



Direct3D



12月に東京で行われた記者発表会の様子。今回発表されたVoodoo3の今後の開発に期待が持てる内容だった。



■Voodooファミリーの主な仕様

	Voodoo	Voodoo2	Voodoo Banshee	Voodoo3 2000	Voodoo3 3000
動作クロック	50MHz	80MHz	100MHz	125MHz	183MHz
RAMDAC	135MHz	135MHz	250MHz	300MHz	350MHz
対応OS	PCI	PCI	PCI, AGP 1×モード	AGP 2×モード	AGP 2×モード

※Voodoo3は、AGP 4×モード搭載モデルもリリース予定

旧機種のパソコンで最新ゲームは動作するのか？ PC-9821に対応したBanshee搭載カードレビュー

Pentium 166MHz搭載機での QUAKE IIのパフォーマンスは？

PC-9821に正式対応したBanshee搭載カードには、アイオー・データ機器の「GA-VDB16/PCI」とメルコの「WGP-FX16N」がある。今回はこの両メーカーのカードを使って、BansheeとPC-9821の相性や導入効果について見ていこう。評価に用いたマシンは、Pentium 166MHz搭載の「PC-9821 V16」(OSはWindows 98)。もはや、最近の3Dゲームのほとんどが起動しない、あるいは起動しても重すぎてまともに遊べないという、一世代前のマシンだ。このマシンにBansheeカードを挿すことで、どれだけパフォーマンスが向上するのだろうか。

インストールはいたって簡単で、本体カバーを開けてPCIスロットにカードを挿し、専用のバススルーケーブルをつなぐだけで完了。ドライバのインストールについても、画面の指示に従うだけで。バススルーケーブルを用いる理由は、PC-9821では、BansheeカードがあくまでWindowsアクセラレーターとして機能するからだ。つまり、PC-9821固有のVGA画面の描画については、マザーボード上のVGA BIOSとチップが担当する。

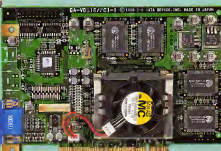
快適な動作は無理だが ソフトの相性は問題ない

気になる相性に関してだが、さしあたり手持ちのゲームやデモを試してみたところ、どれも特に問題なく動作した。Bansheeで動作が確認されているもの(DOS用のGlideアプリを除く)に関しては、使用するAPIに関わらず、ほぼ問題なく動作すると言ってもよさそうだ。

肝心のパフォーマンスだが、2Dに関してはまず不満を感じることはいらないだろう。3Dに関しては、さすがにPentium 166MHzでは厳しいものがある。ベンチマークの結果に目を通すと、「QUAKE II」と「TUROK: DINOSAUR HUNTER」で双方とも20fpsを割ってしまっている。快適にプレイするには30fpsは欲しいところだ。特に、GA-VDB16/PCIに付属する「SIN」の体験版は、たとえ3Dfx OpenGLモードを選んでも、重すぎてゲーム



WGP-FX16N



GA-VDB16/PCI

にならなかった(注:12月1日にMiniGLドライバが更新されているため、これによりパフォーマンスの向上が期待できる)。とは言え、比較的軽いゲーム(『Ultimate Race Pro』など)や、ゲーム中のサウンドの設定次第ではいろいろなゲームで30fpsオーバーを確認できた。息抜き程度と割り切れば十分に楽しめるだろう。それ以前に、プレイできるようになっただけでも大進歩なのかもしれない。少なくとも、導入して損をすることはないだろう。

■ベンチマークテストの結果

ソフト名	GA-VDB16/PCI	WGP-FX16N
QUAKE II (3Dfx OpenGLモード、640×480ドット)	17.2fps	17.0fps
TUROK (Glideモード、640×480ドット)	17.7fps	17.7fps
TUROK (Direct3D、640×480ドット)	11.8fps	12.1fps
Windows 98 DirectDraw (Acrobat 6.0)	188	222

ドライバの設定はすべてDefault

■主な仕様

商品名	WGP-FX16N	GA-VDB16/PCI
メーカー名	メルコ	アイオー・データ機器
価格	2万4,800円	3万4,800円
対応OS	PC-9821シリーズ(PCI/スロットモデル)	PC-9821シリーズ(PCI/スロットモデル)、PC98-NXシリーズ、PC/AT互換機
対応CPU	Windows 95/98/NT 4.0	Windows 95/98/NT 4.0
最大解像度	1820×1440ドット(フルカラー)	1820×1440ドット(フルカラー)
対応API	State、Direct3D(Windows 95/98のみ)、DirectDraw	State、Direct3D(Windows 95/98のみ)、DirectDraw、OpenGL(MiniGLのみ)
対応バス	PCI(2.0/3.0)	PCI(2.1)
メモリ容量	SRAM 18Mbit	SRAM 16Mbit
外形寸法	150(W)×98(D)mm	160(D)×106.68(D)mm
問い合わせ先	052-619-1827	078-260-1024
URL	http://www.melco.co.jp/	http://www.iodecs.co.jp/

PLAY ONLINE

編集部からの

お知らせ



月刊Play Online 6月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - 完全スクープ! TANARUS日本版情報
 - STARCRAFT
 - HEAVY GEAR
 - JUNKIE マチプレイの闇
 - RISING COMMANDER PROPHECY
- アタチブネットワークゲーム一冊!
 - パソコンの買い方から廃棄まで全部教えます
 - JUNKIE マチプレイの闇内なる秘宝に参上! Voodoo-Walk
 - 豪華3大付録
 - TANARUSアクセサード
 - Play Online特設エンブレム
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 7月号の主な内容

- DIABLO II 秘伝情報
 - パソコンゲーム高価買取局
 - Outware
 - STARWARS REBELLION
 - STARCRAFT
 - 3大サターンゲーム早分かりレビュー
 - コナールはみんな使っているネットワークゲーム必須ツール大全
 - パフォーマンスとクオリティを考えた1998年式サターン環境改善計画
 - 付録
 - Outwareサターン
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 8月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - FORSAKEN
 - BATTLEZONE
 - Outware
 - STARCRAFT
- ネットワークゲーム周マシントクある
 - 1000FILPC 全方位チェック
 - ネットワークゲームが主になる新情報とパフォーマンス
 - Windows 98導入前ポイント編
 - E3 特報レポート
 - 1998年秋にはやるゲームはコレだ!
 - 付録
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 9月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - 戦術通戦! Gerni's Dream
 - プロジェクト第1弾サトル
 - タークアズ最速情報
 - UNREAL
 - FREEPACE THE GREAT WAR
 - ファンタジック
 - JUNKIE 1998年 PACK: THE REDDING
- グラフィックとネットワークの最新技術
 - 世界レベルの究極テクノロジー完全情報
 - 最新! Dreamcast完全指南
 - Dreamcast1998年ファミコンセンター
 - 付録
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 10月号の主な内容

- 完全スクープ! NETWORKAR
- 来場! プロパティの本情報
- パソコンゲーム高価買取局
- 情報! 野郎 Internet
- MECH COMMANDER
- DEATHTRAP QUNGEON
- UNREAL
- 20/30コンボカード完全攻略
- スト
- 最新! 人々にこだわるプレイヤーに贈る
- 特設コントロールデバイスカタログ
- 付録
 - Urban Assaultサターン
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 11月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - Intelligence Madness
 - Urban Assault
 - SIN
- フラットシミュレーションパーフェクトマニュアル
- ヘビーゲーマー必須アイテム
- タイタルシューターゲームガイド
- 新通戦! PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER
- Richard A. Gerriot
- 付録
 - Urban Assaultサターン
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 12月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - BALDUR'S GATE
 - SHOGUN MOBILE ARMOR DIVISION
 - ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE
 - The Rise of Rome
 - 新通戦! プレハビ
 - BALDUR'S GATE
 - プレイモーター最新情報満載
 - 付録
 - 特別付録 PAWワールドの歩き方
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM



月刊Play Online 13月号の主な内容

- パソコンゲーム高価買取局
 - Combat Flight Simulator
 - BALDUR'S GATE
 - BALDUR'S GATE
 - 20/30コンボカード家の能
 - 付録
 - 特別付録
 - シューティングゲームガイド
 - withアースフィードバック
 - ボール
 - モンスター図鑑付き
 - ミスティックウィザード
 - 最新ゲームのデモ・体験版満載のCD-ROM

バックナンバーの購入方法

■購入方法

「月刊Play Online」のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込み(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号 00120-2-366750

口座名 株式会社アクセラ

TEL 03-3464-8285

でお願いたします。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。

郵便振替用紙の送付に必ず、希望冊数と「月刊Play Online」月号希望と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、最切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、

株式会社アクセラ 販売部

TEL 03-3464-8285

までお願いいたします。



Network Game of the Year

特集2

1998年に最も輝いたゲームと
1999年にヒット確実なゲームが分かる

第1回 Network Game of the Year 発表

第2回の有力候補タイトルも
一挙公開

「Play Online」が創刊した年でもある1998年は、ネットワークゲームが本格的に普及した1年だったと言える。「ネットワークゲームは海外産」という図式を覆すべく、日本での動きも非常に活発化してきた。ネットワークゲームの代名詞的存在とも言える「ULTIMA ONLINE」の日本サーバー設置や日本語対応化などは、その典型的な例だろう。

このような状況に対応すべく、弊誌ではネットワークゲームの能力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを目的とするNetwork Game of the Yearを創設した。第1回目の今回は、「Play Online vol.001」(1997年10月発行)から「月刊Play Online 10月号」(1998年8月24日発売)までに掲載されたマルチプレイ対応ゲームの中から、各部門ごとにノミネート作品を選出。このノミネート作品の中から、読者投票(ハガキ、ホームページからのオンライン投票)と編集部員による投票によって、Network Game of the Yearの各受賞作品が決定した。

この特集では、記念すべき第1回の受賞タイトルを紹介しながら、1998年のネットワークゲーム界の流れを総括する。同時に、来るべき1999年にヒット確実の呼び声の高いあのタイトルの続編、有名プログラマーが制作している期待のニュータイトル、登場前から名作と呼ばれている話題作までを、余すところなく紹介する。ゲーム通を驚かすなら、必読の情報が満載だ。

第1回 Network Game of the Year発表

各部門賞発表 104
Network Game of the Year発表 106

1999年の有力候補!

第2回NGY有力候補タイトル一挙公開

1999年のゲームトレンド 108
RPG 109
アクション 112
フライトシミュレーション 116
戦略シミュレーション 118
レーシング 121



Network Game of the Year

第1回 Network Game

多数の読者投票と、編集部員の投票による厳正なる審査の結果、ここに第1回 Network Game of the Yearの各賞が決定した。まずは、各部門賞を発表する。

3Dシューティング・アクション部門

QUAKE II 5623POINTS

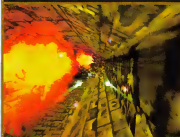


UNREAL	2584
QUAKE	1298
タナラス	1102
HEAVY GEAR	688

グラフィック、サウンド、ゲームシステムなどにおいて急速に進化を深めている3Dシューティング。「UNREAL」という超ド級のタイトルは、その進化のインパクトを提示したと言える。激戦を伴うかと思われたこの3Dシューティング部門だが、結果としては「QUAKE II」の圧勝だった。やはりマルチプレイの興奮にこそ、3Dシューティングの最大の魅力はあるのだろう。そういった意味でも、現在もお多量のプレイヤーが存在し、頻りにマルチプレイが行われているQUAKE IIに厚が集中したのも当然なのかもしれない。1997年に登場した「QUAKE」が世間では注目していた。リアル志向が強まったQUAKE IIがリリースされてからも、ゲーム性の高い元祖QUAKEにこたわるプレイヤーは多く、サーバーも多数設置されている。

3Dシューティング・フライト部門

FORSAKEN 4628POINTS



インカミング	3006
X-WING VS TIE FIGHTER	2005
CONFLICT: FREESPACE THE GREAT WAR	963
WING COMMANDER: PROPHECY	951

3Dシューティングのフライト部門でも、やはりグラフィックの進化が注目に値する。また、舞台となる世界観やストーリーが、SF的なテイストを基調にしっかりと構築されているのも特徴的だ。今回ノミネートされた作品は、プレイへ没頭させるためのゲームの導入部において、見事なまでに各ゲーム独自の個性的な雰囲気や表現している。そんな中で圧倒的な支持を集めた「FORSAKEN」は、そのビジュアルの迫力だけでなく、協力プレイやCTFなどの多彩なマルチプレイモードがユーザーの心をつかんだ。また、KALDIでの対戦だけでなく、MSN Gaming Zoneにも正式対応しており、マルチプレイを前提に作られたゲームであることも景を獲得できた要因だろう。

RPG部門

DIABLO 5602POINTS



ULTIMA ONLINE	5508
ライフストーム	906
ドラゴンズドリーム	329

1998年はネットワークRPGのリリースが極端に少なかったこともあり、ノミネート作品はすでに多くのファンを持つ4タイトルとなった。ネットワークRPGでは、本来の「ロールプレイ」(役割を演じる)という意味からも、コミュニケーションの楽しさが重要になってくる。その点においても日本場でプレイできる「ライフストーム」と「ドラゴンズドリーム」は世間では知られている。この2タイトルによって、マルチプレイの面白さを知ったユーザーは多いだろう。また、この2タイトル両方をプレイしているユーザーは多く、一風変わった遊び方が提案されたりもしている。わずかながらもDIABLOの票数が上回ったのは、ULTIMA ONLINEにおけるPKの多さが一因なのかもしれない。

シミュレーション部門

Age of Empires 4458POINTS



STARCRAFT	4113
Urban Assault	775
真闘伝〜三国の群雄伝〜	522
TOTAL ANNIHILATION	341

1998年、特に良質なゲームがたくさんリリースされたジャンルの一つが、このシミュレーション部門だ。単に戦争をシミュレートするだけではなく、オリジナリティーに溢れた世界観と、深く盛り上げられたゲームシステムを備えたゲームが増えてきている。今回ノミネートされた5タイトルも、それぞれが独自のテイストを持ち合わせている。その中でも、「Age of Empires」(以下、AoE)と「STARCRAFT」が多くの票を獲得した。この2タイトルは、いずれもマルチプレイが盛んに行われていて、自然な対戦が繰り広げられている。受賞作品のAoEにはゲームプレイをうまく把握させる配座が随所に見られ、初心者から上級者までが長く楽しめるゲーム内容になっている。出来のよい日本版が発売されたことも、強い人気の一因であろう。

of the Year各部門賞発表

フライトシミュレーション部門

F-22 エア・ドミナンス・ファイター 4214POINTS

Microsoft Flight Simulator 98	4059
F-15	1632
Delta Force 2	911
Joint Strike Fighter	292

1998年は、忠実に実戦機種のシミュレーターとゲームとしての楽しさを兼ね備えたタイトルが続々とリリースされた。そうしたタイトルの代表が5本のノミネート作品。これらの中では、「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」(以下、F-22ADF)と「Microsoft Flight Simulator 98」が大きな支持を集めた。より臨場感溢れる戦闘を楽しむという点で、F-22ADFの得票数のほうが上回ったのではないだろうか。

レース部門

MOTO RACER 5528POINTS

REDLINE RACER	1985
ULTIMATE RACE PRO	1980
Monster Truck Madness II	1568
Cart Precision Racing	959

この部門では、個性豊かな5タイトルがノミネートされた。ジャンル別の得票数で首位に立ったのは、「MOTO RACER」であり新しいとは言えないタイトルと言えよう。また、マニアの間では、フレームレート計測ゲームとしても支持されているようだ。2位以下のタイトルは、作品自体のクオリティは高いのだが、リリースラッシュの中で多数のプレイヤーを獲得できなかったのが原因かもしれない。

アクション部門

電脳戦機バーチャロン 5180POINTS

DIE BY THE SWORD	2911
DEATHTRAP DUNGEON	1986
ARMYMEN	1894
TAKE NO PRISONERS	181

1998年には、意欲ながら大きな話題を提供するタイトルがそれほど多くなかった。そんな状況の中でも、ノミネートされた作品はそれぞれが、独自のゲームシステムと面白さを持っている。ほほ過半数の票数を獲得してランキング首位に輝いた「電脳戦機バーチャロン」は、言うまでもなくアークードで好評を博したタイトル。対戦で味わうことのできる興奮と面白さ、そして分かりやすい操作が、広くプレイヤーの支持を集めたと言える。

ノンジャンル部門

ポストベット 4793POINTS

ファイアロードワークロード398	3932
マイクロソフトゴルフ 1998	1615
上野のオースティン	891
アタシスガールズインザインターネット	659

特定のジャンルに当てはめることができないタイトルは増えてきている。ノミネート作品は、まさにバラバラのゲームがそろったが、いずれもマルチプレイの面白さは折り紙付きだ。ポストベットは、匿名では電子メールソフトでありゲームではないのだが、圧倒的な票数でトップの座を獲得。ネットワーク上でのコミュニケーションの楽しさを分かりやすく、手軽に味わうことを可能にしたポストベット。支持の大ききもうなずける結果だろう。

Play Online編集部座談会を随上中継



佐藤: Network Game of the Yearが決定したわけですが、結果をどう思いますか?

佐藤: 3Dシューティングのアクション部門をQUAKE IIが制したのには意外だね。やっぱり対戦サーバーの数が強い。

佐藤: UNREAL IIは評判がマップやスキンが作れる。プレイヤーが参加する余地が大きいという点で、自由が利くという。

佐藤: DIABLOが1位です。UDとの差があまりない。佐藤: 作品にも関わらずRPGの合計得票数が、全部門の中でいちばん多いですね。日本人はRPGが好きみたいですね。そういう意味で、新しいネットワークRPGのタイトルが有望であるんじゃないかと思う。

佐藤: シミュレーション部門のAge of Empiresは、日本版が出たので多くの人が入りやすかったと思う。いろんな時代が選べたという点で、自由度高い。

佐藤: STARCRAFTは面白いんですけど、英語だから分かりにくい面もあったんじゃないか。

佐藤: マルチプレイもSTARCRAFTのほうが多形なはずだけど、CTFとありますから。

佐藤: ベストグラフィック部門のUNREALは、個人的に好きでした。屋外の風景が美しいものを好みました。

佐藤: 初めて建物から外に出たときの光の差込みを感心。

佐藤: でも、ちょっとエフェクトが濃すぎる。何度も見てもおもしろいことになる。

佐藤: さて、Network Game of the Yearは全体の4分の1の得票数でULTIMA ONLINEが受賞しました。

佐藤: 当時の結果じゃないですが、上位3作のうち2作VRPGを占めているというので、RPGの人気の高さを示しています。

佐藤: だが、時間のある人はすくなく楽しんでいる。時間がない人はあまりマレないで、RPGは。将来的には、時間がなくても手軽に楽しめるネットワークRPGが出てほしい。

佐藤: 1999年は、何のタイトルの結果ではなく、新しいタイトルが出たという点と関係が深い。新顔が出たという点で当り前ですが、そういう新鮮さが面白さにつながっている。

佐藤: 1998年も、ネットワークゲームとしての可能性を生かした優れたタイトルが出てほしいですね。あとは価格帯が下がれば言うことなしです。

ベストグラフィック部門

UNREAL 3992POINTS

インカミング	1974
QUAKE II	1889
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	1111
FORSAKEN	712
MOTORHEAD	321

コンピューターゲーム全体において、ここ数年で急激な進化を遂げているのがグラフィック面だ。ノミネートされた6作品は、単に画像が美しいだけではなく、ゲームプレイにおけるビジュアルエフェクトが強いインパクトをもたらす。最新のタイトルがより美しいグラフィックを見せる傾向にある中で、「UNREAL」が選ばれたのは当然の結果なのかもしれない。だが、UNREALをプレイした人であれば、それ以上にこの結果を当然と思うことだろう。

ベストサウンド・ミュージック部門

DIABLO 3687POINTS

UNREAL	2896
STARCRAFT	2221
QUAKE II	855
F-22 エア・ドミナンス・ファイター	180

3Dサウンド対応のゲームも珍しくなくなってきた。1998年のネットワークゲームにおけるサウンド面は目覚ましい向上を遂げた。

臨場感溢れる効果音や、世界観にマッチしたゲーム展開を盛り上げる音楽は、ゲームという枠を確実に超えている。音楽に関しては、各人の好みが多岐にわたるという点で、結果として首位に輝いたDIABLOは、RPGならではの世界観に調和した重厚なサウンドが、多くの人々に支持されたのだろう。



Network Game of the Year

第1回Network Game

ここに輝ける第1回Network Game of the Yearを発表する。1998年、最も強く人々の心を魅了し、ネットワークゲームの可能性を最大限に具現化して優れた面白さを発揮したのは、このタイトルだ。

ULTIMA ONLINE



ULTIMA ONLINEの父、ロード・プリティッシュこと リチャード・ギャリオット氏からの受賞コメント

親愛なる日本の皆さんへ、

このたび、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)が「Play Online」における第1回Network Game of the Yearを受賞することができ、非常に光栄に思います。世界中の人々が一堂に会することができるゲームを制作することが、長い間のわれわれの夢だったのです。架空世界の中で、時間に制限されことなく人々をつなぎ合わせることでできたのも、皆さんのサポートがあったからでしょう。

この1年というものの、ユニークに、そして想像以上に複雑に形成されていくブリタニアの世界を見ていて、非常に感慨深いものがありました。また、皆さんの多大なご声援によって、現在では日本国内のサーバーでも楽しむことができるようになり、ファンを支えるための部所も設置するに至りました。

現在UOをプレイしてくださっている誠実なファンの皆さん、われわれといっしょにゲーム史を作り上げてくださって本当にありがとう。あなたがたがいなければ、ブリタニアは存在しないのです。UO制作チームを代表して、皆さんのサポートと情熱に対する、われわれの心からの感謝を申し上げます。これからもずっと、皆さんとUOでの数々の冒険を続けていけることを楽しみにしています。

民衆のためにわれあり
リチャード・ギャリオット
Aka. ロード・プリティッシュ



新しいネットワークゲームのスタンダード

UOは、1997年10月の日本国内での発売日の前後に、秋葉原で行われたほどのネットワークゲームである。英語版のタイトルでありながら、熱狂的なファンプレイヤーが寝食も忘れて遊び続け、多数の関連ホームページやプレイヤーズギルドが生まれた。ネットワークゲームならではの日々変化し続ける架空の世界の出来事に、プレイヤーは一喜一憂し、熱中してきたのだ。これは日本人プレイヤーに限ったことではない。世界中の人々が、皆同様に夢と希望をさせる土壌としてUOを認めてきたのである。「ゲームプレイヤーには国境がない」ということを、UOほど感じさせるゲームはほかにない。多種多様な言語、さまざまな社会意識、倫理観、プレイスタイルなどがゲームの世界からこぼれてきそうな、まさにリアルな社

会シミュレーションを実現したゲームだと言える。UOは、架空の世界の住人になるというRPGの基本概念において、完ぺきなゲームなのだ。

さて、1998年10月に公式アドオンである「ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE」が発売された。これに前後して、日本国内にサーバーが3セットも設置され、なおかつ日本語による会話や日本語と英語間の翻訳など、国内ネットワークプレイヤーのための機能が追加された。このことで、国内での盛り上がりは1997年の発売時に匹敵する勢いとなっている。UOなくして、ネットワークRPGを語ることはできない。これはつまり、新しいネットワークゲームのスタンダードが誕生したということなのだ。

(安井 勉)

of the Year発表

独断でこれを押す!

本誌ライターによる個人的 Network Game of the Year発表

読者投票と編集部投票によってNetwork Game of the YearはUOIに決定した。だが、各個人にとって1998年に最も残ったネットワークゲームは、それぞれが異なっていて当然だろう。そんな個人的な思いを中心に、独自のNetwork Game of the Yearをここで紹介する。プレゼンターは本誌をメインに活躍中の、RPG、シミュレーションに詳しいライターである安井勉氏と、3Dシューティングやアクションで、鬼のような強さを発揮するライターYuki-kaze!氏の2名だ。

私的Network Game of the Year「STARCRAFT」

リアルタイム戦略シミュレーションというゲームジャンルは、「STARCRAFT」の登場を待たずとも、古くは「WARCRAFT II」や1997年に発売された「Age of Empires」によって日本でもポピュラーなものとなった。従って、STARCRAFTが特に画期的なタイトルというわけではない。

しかし、STARCRAFTがほかのゲームに与えた影響は少なくない。「Age of Empires:The Rise of Rome」が取り入れた予約生産システムや、同種ユニットのダブルクリック選択などは、STARCRAFTのユーザーインターフェースそのものである(予約生産そのものは、STARCRAFT以前の「DARK REIGN」にもあった)。また、

ユニットのハイライト方法としてユニット下部に円を表示する手法は「BALDUR'S GATE」でも見受けられる。流行というわけではないが、グラフィック表現の格段の進歩によりもたらされた解決方法として定着しつつある。

加えて、STARCRAFTはbattle.netというコミュニティを作ることにも成功した。端からbattle.netでは日本語が使えないが、チーム戦においてユニットとして戦うプレイヤーの集まり「クラン」も多数生

れた、日本人プレイヤーの作成したマルチプレイマップも多数流通した。対戦ポイントによる順位表を生成するLadderシステム、PGL (Professional Gamers' League) への対応など、ゲーマーの心をくすぐる仕掛けも盛りだくさんだ。また、battle.netで失禮を早にリリースされるパッチは、STARCRAFTというタイトルに対するメーカーの愛情を感じた。

DIABLOのプレイヤーが、同じBlizzard Entertainment社製のゲームというだけで、まったく別ジャンルのSTARCRAFTをプレイしていたのも印象的。ジャンルを越えた品質と、新しい標準を作るだけの力がSTARCRAFTにあると、私は確信している。すでにエクステンションキットの「STARCRAFT EXPANSION SET:BROOD WAR」の発売も決定しており、今後もSTARCRAFTへの関心が高まるばかりだ。私の中では、STARCRAFTは安心してお勧めできるタイトルとして完全に定着している。

(安井 勉)

我が青春の「QUAKE」

「Play Online」誌上でいろいろなタイトルを攻略してきた私が、その中で、正直なところ、周りが何も見えなくなるほどにのめり込めたゲームは、いったいいくつかあったのだろうかと思うことがある。当然、どれも謎面が深いほどのゲームだけに面白く、プレイしてみた価値があるソフトばかりであったことは確かだ。

だが、どれも「エポックメーキング」になるほどのゲームではなかったような気がする。いや、それらのゲームが出る以前に、すでに「あるゲーム」がエポックメーキングな位置を占めていたのではないだろうか? 私にそう感じさせたゲーム、それは「QUAKE」だ。このQUAKEこそ、最近出てきている3Dアクションシューティングの始まり、そう、エポックメーキング的存在と言ってもいいだろう。

QUAKEは、私が初めて出会ったネットワークゲームだった。多少のラグはあるものの、ほとんどリアルタイムで動き回る相手と自分。そして、ハイスピードで展開するゲーム性に、心が躍り、もはや周りが見えなくなっていた。その後は言うまでもなく、NTTから巨額の請求書が来るほど、昼夜を問わずやり込んでいた。

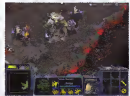
やり込んでいくほどに感じたのは、QUAKEの高い完成度だ。IDONで国内サーバーという条件で言えば、そのゲーム性からは想像できないほど通信状態が軽いのだ。それだけで、

ハイレベルなグラフィック表現の美しさにも関わらず、高性能なマシンスペックを要求されるわけでもない。これらのQUAKEの特性は、ユーザー獲得に大きな貢献を果たしたことだろう。

さらに、マルチプレイ可能なシェアウェア版の公布と、世界中に数多く立ち上げられた対戦サーバーでどんどんユーザー数を増やしていったQUAKEは、世界規模になった戦場を統合する。ラグの解消なども盛り込んだ「QUAKE WORLD」の登場だ。世界規模でQUAKEユーザーは拡大していったのだ。実際、ここ日本でもさかんにインターネットの専用掲示板で情報交換が行われ、国内にも多くのクラン(一種のチーム、集まりを表す)が誕生するほどだった。

今日が第1回目のNetwork Game of the Year、DIABLOやUOIも世界に広がるユーザー数と、斬新な操作性、そして強弱性の高い世界観など、どれもとても大賞にふさわしい作品だ。だが、ゲームとしての数値がそれほど高くはないジャンルであるにも関わらず、ここまでの多くの人を引きつけたゲームであるQUAKEこそ、初代Network Game of the Yearの大賞にふさわしいのではないかと私は思う。

(Yuki-kaze!)



劇中中央下部に、生産されるユニットの準備が示されている。ユニットの生産中でも、次に生産するユニットを予約生産している。



日本人ユーザーの手によるスタークラフトのオリジナルマップ「Stone Circle」、オリジナルマップは、付属のマップエディターで作成、編集できる。



現実とは異なる世界で育まれる戦い。ほかのゲームでは味わえない独特の雰囲気。QUAKEにはある。



QUAKEWORLDは、世界中のQUAKEサーバーを統合した。現在でもなお、QUAKEの白熱したマルチプレイは毎日のように繰り返されている。



Network Game of the Year

1999年ヒット確実!

第2回NGY有力候補

1999年にヒット間違いなしのネットワークゲーム約40タイトルを、日本初公開情報を満載してジャンル別に一挙公開しよう。国内のほかのゲーム誌ではまねのできない、徹底した現地取材で集めてきた最新情報で構成した保存版パースペクティブガイド。まずは、ハードウェアも含めたゲームのプラットフォーム全体の、1999年のトレンドをチェックしてみよう。

Pentium II 300MHz以上が必須となるネットワークゲーム用パソコン

1999年に登場するゲームの動作環境を把握する上でチェックしておきたいのが、インテルとマイクロソフトが1998年7月に公開したパソコンの設計ガイドライン「PC99 System Design Guide」だ。これは、1999年の標準的なパソコンの推奨仕様を公表したもので、ハードメーカーやソフトウェアは、このガイドを参考に、1999年に発売を予定している自社製品を開発するのだ。そのガイドによると、1999年のエンターテインメント向けパソコンの仕様はこうなる。

CPU:300MHzプロセッサー
メモリー:64MB
ビデオカード:3Dアクセラレーション機能
モデム:V.90対応56kbpsモデム
ストレージ:DVD-ROMドライブ

これらの仕様はあくまでも標準的なシステムであって、この程度では、1998年に発売された、1999年のゲーム」とやめられるUNREALが快適

に動作するはずがない。事実、1999年には、UNREALエンジンをベースにしたゲームが10本近くリリースされる見込みだ。

DVD-ROMドライブが必須というのは、ハードメーカーの思惑が続んでいるような気もあるが、マルチメディアや3DグラフィックAPIの性能向上に伴って、ゲームに収録されるグラフィックデータが増え、CD-ROMでは容量の限界に近づいているのは事実である。アナログモデムに置つては、現時点で、軽快なネットワーク環境を構築するためのベストな選択ではなくなりつつあり、ISDN回線とターミネルアダプターへの移行が望ましい。



PC 99 System Design Guideは、マイクロソフトのホームページで入手できる。URLは<http://www.microsoft.com/hwdv/pc99.htm>

DirectXの進化によってゲームの表現力が拡大する

当然のことだが、1999年の前半までにはDirectX 6が完全に浸透し、「DirectMusic」対応ソフトも続々と登場するだろう。続いて、善先にベータ版が登場する予定の「DirectX 7」については、Direct3DとOpenGLをサポートするグラフィックコンポーネント「SceneGraph」が新たに加わる。SceneGraphは、従来までのOpenGL対応ソフトとの互換性はないが、2000年に登場する「Fahrenheit」(DirectX 8)によって、グラフィックAPIの統合が行われる見込みだ。

ジョイスティックの入力信号をゲームに伝える最新API「DirectInput 7」は、フェンス割のザラザラ感や、オイルが染みだした床のヌメヌメ感や表現できるようになる。これによって、フォースフィードバック機能がさらに進化して、アドベンチャーゲームなどで新たな楽しみ方が広がるかもしれない。

ビデオカードの最新トピックとしては、11月に開催されたCOMDEXで、

「Voodoo3」が発表された。パソコンメーカーへのOEM用の「Voodoo3 2000」とビデオカード搭載用の「Voodoo3 3000」の2種があるが、これはもともと、「Banshee」とまたは「Banshee2」と呼ばれていた2D/3Dビデオチップだ。BansheeとVoodoo2チップに比べて、パフォーマンスがさらに向上しているのは言うまでもないが、GlideのみならずDirect3Dにも最適化されているのがうれしい。もともと、このチップを搭載したビデオカードの発売は、第2四半期以降であるため、1999年前半は、引き続きVoodoo1/Voodoo2が主流であるのは間違いないだろう。



1998年末に配布されたDirectX 6.1によって、新たに追加されたプロパティ、DirectXの各APIの状況が確認できる

新しいジャンルとして定着する3Dアクションアドベンチャー

3Dシューティングゲームの定着以後、目立った新ジャンルの台頭はないが、今後、量産される気配のあるジャンルを挙げると、「TOMB RAIDER」を本流とした3Dアクションアドベンチャーが目まぐるしく登場する。今後登場するアドベンチャーゲームの多くがネットワークに対応していないため、今回の特集では新登場しているものの、TOMB RAIDERの制作者がCore Design社を離れて、現在製作を進めている「GALLEON」や「PRINCE OF PERCIA 3D」など期待できる作品が多い。RPGの大御所である「ULTIMA Ⅷ: ACENSION」でさびしさを受けているのは明白だ。

3D空間を活かした戦術シミュレーション「HOME WORLD」の動向も気になる。新ジャンル誕生となるかどうかは疑わしいが、予想以上にユーザー受けそうなタイトルである。

RPGでは「DIABLO」の人氣が依然高く、その手のゲームが数多く登場する。「DIABLO Ⅱ」の発売が1999年末にまで伸びたことから、RPG全体の人氣の衰えが懸念されるが、「BAUDER'S GATE」系RPGや「ULTIMA ONLINE」に続く真真正正の完全ネットワーク仕様RPGの登場によって、勢い

が続くことも予想される。

3Dシューティング系のネットワーク対戦は、現在の10〜20人規模のものからさらに多人数化し、数百人規模のメスツップが行えるようになる可能性がある。

エレクトロニック・アーツは先ごろの「WING COMMANDER: PROPHECY SECRET OPS」の無料ダウンロードで、実はオンライン販売の可能性を模索していたというわけもあり、小売店を利用せずにソフトが購入できる新システムが登場する可能性がある。1999年、ネットワークによって最も革新的な時代ではなく、新時代の幕開けとなることを期待する。

PRINCE OF PERCIA 3D



GALLEON



1999年のゲームトレンドを先行チェック

タイトル一挙公開

RPG

発売が延びた「DIABLO II」の穴を埋める作品が登場するか? 制作コストが高いジャンルだけにタイトル数は少ないが、日本のゲーマーに合った良質のものが期待できる。

3Dグラフィックの採用が始まったロールプレイングゲーム

DIABLO II

メンバーの大量離脱などで開発が遅れている「DIABLO II」だが、内部関係者の話ではプロセス自体はスムーズに進行しており、1999年の冬前には発売を見込んでいるのだという。プレイヤーキャラクターのデザインについては、Paladinのアートワークが完了しており、現在はSorceressとNecromancerに着手しているらしい。

ストーリーのおさらいをしておく。前作でソウルストーンに閉じ込められたディアブロが復活していたという知らせが広まり、カンデュラスの国中を再び混沌と闇に陥れることになる。ゲームの構成は四つの章に拡張され、それぞれメインとなる町や複数のダンジョン、ユニークなモンスターやサブボスが用意されている。単純に計算しても、ゲームのボリュームが4倍になり、しかも1章につき五つから六つのクエストがあるのだ。また、マップには地下に下りていくだけのダンジョンばかりか、横に広い城や縦に雲っていく塔のようなものもあるという。

グラフィック面では、壁やドアなどの建物は、キャラクターと比較して実物大の縮尺となり、リアリティが増している。GlideやDirect3Dによるマルチカラーの照明効果も加わっており、魔法や特殊武器での攻撃は随分と派手になっているようだ。個々の武器や防具に特有のグラフィックが用意され、Amazon、Paladin、Necromancer、Sorceress、Barbarianと5体いるプレイヤーキャラクターは、それぞれ特殊能力が備わっている。前作と最も大きく異なる点は、カンデュラスの世界がさらにリアルになっていることで、川は流れ、鳥はさえずり、町は行き交う人々であふれかえっている。プレイヤーの意志どおりに行動しないが、クエストに付いてくるNPCもいるのである。

さて、DIABLO IIで舞台となるのは、第1章がモナスティリー(修道院)、第2章がルト・ゴレインという町を囲んだ砂漠、第3章では中南米の古代遺跡のような熱帯雨林が設定されている。第4章はまったく公開されていないものの、雲に覆われた場所になるというわけもあり、この章だけでも前作の3倍くらいの広さがあるらしい。それぞれの章は五つから六つのクエストで構成されており、ゲーム開始時の登壇度は、「ゲームの進行に伴い自動的に上がるから」という理由で撤廃されている。battle.netもさらにパワーアップされ、サーバールームで武器の交換ができるようになるなど、細かいサービスが提供されるようになる。



発売日: 1999年後半
開発元: Blizzard North社
発売元: Davidson & Associates社
ネットワークサポート:
IPX、TPC/IP (battle.net) で最大8人まで



Network Game of the Year

EVERQUEST

いよいよ最終ベータ段階に突入した期待の完全ネットワーク仕様3DRPG「EVERQUEST」は、一つのサーバーで1500人程度が参加できる。地形は変化に富んでおり、数々のダンジョンのほかに、海底に沈んだ神殿を探索できたりする。12種族と14のクラスの掛け合わせでキャラクターを制作し、職業は40以上も用意されている。プレイヤーキリング(PK)に対応しているが、このモードをオフに設定するとほかのプレイヤーからの攻撃を受け付けなくなるため、冒険や技術向上に専念できるのである。

動物系のモンスターはこちらから仕掛けない限り、攻撃してこないが、同種のモンスターと戦闘しているところに、仲間が援護に入ってくるというから、プレイヤー単独での冒険は難しいかも知れない。実際、テストプレイで最も目につく光景が、モンスターの大群に追いかけて逃げ惑うプレイヤーなのである。モンスターを倒したりすることでオリジナルのクエスト説明文書を手に入れることができ、仲間を募って攻略に出かければよいだろう。

発売日: 1999年3月
開発元: 989 Studios社
発売元: 989 Studios社
ネットワークサポート: 完全ネットワーク仕様



この作品はテーブルトークゲームで有名なAD&Dシリーズでも異色な、Planescapeの世界観をベースにしたRPGだ。記憶喪失と不可解な悪夢に悩まされる不死身の主人公の物語で、プレイヤーは異次元世界の中心、Sigilに生きているのを解明することから始まる。ファンタジーとは言い難い、悪夢的で異様なクワイチャーたちがひしめき合い、現実離れした不思議な光景が広がる「アウタープレイン」が舞台となる。

不死身の要素をどういう風にゲームとして扱っているのが見物だが、主人公自身はどうすれば不死身でいられるのかを忘れているばかりか、過去1万年に及ぶすべての記憶を失ってしまっているのだ。そのため、死ぬこと自体でストーリーが進行していくという、かなり画期的なゲームプレイになるようだ。

「BALDUR'S GATE」で開発されたゲームエンジンを使用して制作されているだけに、ディテールに富んだグラフィックが期待できるのは言うまでもない。インターフェイスなど、多くの部分にさほど変更点はないが、キャラクターにズームできる機能が備わっている。

発売日: 1999年春
開発元: Black Isle Studios社
発売元: Black Isle Studios社
ネットワークサポート: BDX、TCP/IPで最大6人まで

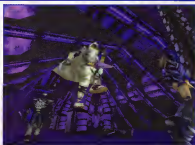


PLANESCAPE TORMENT

ANACHRONOX

私立探偵のブーツが、仲間とともに時空を超えて冒険するSF調のRPGで、QUAKE II エンジンベースに制作されている意欲作である。銀河に散らばる10個に及ぶ惑星を探索しながら敵と戦い、武器やアイテムを手に入手するという壮大なゲームだが、100以上もあるレベルや、400以上のNPCが登場するなど、そのスケールは凄まじい。

発売日: 1999年春
開発元: ION Storm社
発売元: アイス・インタラクティブ
ネットワークサポート: TCP/IP



REVENANT

かなりDIABLO似だが、キャラクターが大きく、Direct3Dを使った照明効果が美しい。「スター・ウォーズ」や「エイリアン」を始め、名のあるコミックにはことごとくその名をとどろかす、イラストレーターのデン・ヒューバー氏が参加している。コンバットに重点を置いており、剣の振り方一つをとってもさまざまなパターンがあり、ゲームパッドでコンボ的な操作をすることも可能になるという。



発売日: 1999年5月
開発元: Cinematix社
発売元: アイス・インタラクティブ
ネットワークサポート:
最大4人までのマルチプレイヤーモード



「THIEF: THE DARK PROJECT」で開発されたダークエンジンを使用して制作されたタイトル。超能力を駆使しながらの戦闘が楽しいゲームになっている。ビジュアルは1人称視点だが、戦闘はターンベース制となり、最大4人までの協力プレイが楽しめる。

発売日: 1999年内
開発元: Looking Glass Studios社
発売元: エレクトロニック・アーツ
ネットワークサポート:
最大4人までのマルチプレイヤーモード

SYSTEMSHOCK 2

ASHERON'S CALL

MSN Gaming ZONEで楽しめる完全ネットワーク仕様のオンラインRPG。1サーバーで3000人ものプレイヤーをサポートする。Aluvian、Gharundium、Shoという3部族があり、キャラクターレベルの高いプレイヤーが低いプレイヤーにポイントを授与する代わりに、何らかの見返りをもらうという、従属関係をつくることを目的としたシステムが採用されている。

発売日: 1999年内
開発元: Turbine Entertainment社
発売元: マイクロソフト
ネットワークサポート:
完全ネットワーク仕様



RPG

SWORD & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

正統派RPGに戦略的なコンバットモードを取り入れて、斬新なゲームプレイを作り出した作品。6人のパーティを組んで幻剣を探す旅に出かけるというストーリーで、高解像度の3Dキャラクターや地形が表示できるレンダリング技術が素晴らしい。シングルプレイで鍛えたキャラを、DIABLO風のマルチプレイヤーモードで使用し、獲得した財宝をシングルプレイに持ち帰ることもできるという。



発売日: 1999年2月
開発元: Heuristic Park Entertainment社
発売元: EA/Westwood Studios社
ネットワークサポート: モデム、IPX、TCP/IPで最大6人まで



Network Game of the Year

3D ACTION

高精細グラフィックでリアリティーの限界に迫るアクションゲーム

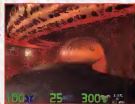
QUAKE III ARENA

ついにその姿を現し始めた「QUAKE III ARENA」。DOOMマスター、ジョン・カーマック氏と、3Dfx Interactive社でGlideの開発に貢献したブライアン・フック氏の結束は以前に増して強くなっている。もともとあつていないようなストーリーが魅力のシリーズだったが、最新作ではボット対戦をベースとしたシングルプレイを採用したことで、ゲームコンセプトが究極的に絞られた。「対戦こそがゲームプレイだ」と言わんばかりの選択をしているわけだ。グラフィックを重視したために、ネットワークゲーム御用途ゲームとならなかったUNREALに対するアンチテーゼのようでもある。

シングルプレイの内容は、アリーナ（闘技場）形式のマップを主体とした戦闘であるため、近未来に的を絞ったような、画一的な構成にはならない。画面写真で判断する限り、雰囲気はSFゴシック調だが、選択可能なキャラクターは20人程度でパラエティに富んだものになる。イメージとして「パーティファイター」のような格闘ゲームのノリでストーリーが進行する、というのが考えすぎか。

id Software社の作品群はスピードがキーワードだが、マルチプレイでも史上空前のスムーズさが実現される模様。これはクライアント側とサーバー側の両方で、ドアの開閉からプレイヤーの動きまで、可能な限りの予想をさせることで達成される。ライトマッピングのないOpenGLバージョン（ここでは、見た目はQUAKE II以下になることが予想されるのだが）のオプションも予定されているというから、快適なマルチプレイを最重要視しているのが分かるだろう。具体的な情報は皆無だが、何か弾弾を撃っているような気配もある。

だからと言って、グラフィック部分の手を抜いているわけではない。光源の場所によって、対称に位置するテクスチャーを部分的に光らせるスペキュラーハイライティングを装備し、ポリゴン自体も曲線的なサーフェイスにすることで、全体的に随分と滑らかな雰囲気レベルになっている。アニメーション技術も大幅に変更され、敵の所持している武器はすべて確認することができる。キャラクターはすべてモーションキャプチャーされてモデリングされており、武器を変更したときの動作が表現されたり、プレイヤーが見ている方向にキャラクターが首を傾げるなど、細かいしぐさが可能なようだ。また、QUAKE IIで評判の悪かった武器交換速度は、1/3秒程度に改善されている。



発売日：1998年第2四半期
開発元：id Software社
発売元：アクティベーション
ネットワークサポート：あり



QUAKE III ARENAの開発者 ジョン・カーマックとブライアン・フック

QUAKEシリーズの生みの親として知られるジョン・カーマックは、1991年にid Software社が発足して以来、オーナー兼リードプログラマーとして「COMMANDER KEEN」シリーズや「WOLFENSTEIN 3D」を発表する。1993年、ゲーム界に旋風を巻き起こした「DOOM」の発表後は業界を代表する開発者となり、「DOOM II」「QUAKE」「QUAKE II」とヒット作を連発。トレンドの動向はこしばらく彼の頭にかかっ

ていると言える。

一方、ブライアンフック氏は、3Dfx Interactive社でGlide APIの開発に携わった後、QUAKE IIの開発途中となる1997年にid Software社に移籍。以来、ジョン・カーマックの片腕として、主にグラフィック部分の開発を手掛けている。彼の知恵を役立ててもらおうと、業界向けのセミナーで公演したり雑誌に投稿するなど、活発に動く人物だ。



ジョン・カーマック

ネットワークゲーム市場をけん引する3Dシューティングがいよいよ絶頂期を迎え、技術的にもひと皮むけた作品群がしのぎを削り合う。

発売が迫っているにもかかわらず、その内容は深く閉ざされたままになっているDUKEシリーズ最新作。今回は「DUKE NUKEM 3D」以前の作品に登場していた悪役ドクタープロトンが、強力なエイリアンたちを従えて復活する。DUKEは、グランドキャニオンからラスベガス、果てはアメリカ軍秘密基地エリア51まで、アメリカの西南部を舞台にハチャメチャに暴れまわることになるのだ。

1997年の夏に、開発元の3D Realms社は、QUAKE II エンジンで開発されていたものを、グラフィック面で評価の高いUNREALエンジンに切り換えるという決断を下している。そのため、開発の進行が著しく遅れてしまったが、制作に耽じないバイオレンスとアメリカンジョークは健在だ。前作の強敵(?)ビッグコップも帰ってくるほか、手持ちの武器がなければけりかをかますこともできる。今度はジェットバックを使って短期間の浮遊が可能になっており、ハーレーダビッドソンやジープを含めたいくつかの乗り物にも乗れるようになるよ

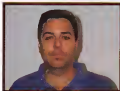


うだ。ラスベガスにはストリップバーも出てくるというから、リアリティを追求するUNREALエンジンを選んだ理由が理解できるような気がする。

「ルパン三世」の峰富士子のような、なぜの女ボンシェルが登場するが、好みの超人美人的に、デュークはなぜか手が出せない、という役どころになるようだ。もう1人、アリゾナの田舎では、ガスという名前の炭坑掘りが登場するようだ。複数の武器を使いこなすといううわさもあるが、危ないか見方なのか、何のために、どのような状況で登場するのかは不明である。



発売日：1999年春
開発元：3D Realms社
発売元：GT Interactive社
ネットワークサポート：TCP/IP



DUKE NUKEM FOREVERの開発を手がける スコット・ミラー氏

プログラマーとしての活動を始めたのは1975年にさかのぼるが、雑誌のライターとして業界に名を知られたこともある。1987年にApogee社を設立後は、ビジネス面で同社を支え、特にゲームの

シェアウェア出版を開拓した功績は大きい。3D Realms社は社内ブランドとして出発したが、DUKE NUKEMシリーズの発売のたびに注目度が高まりつつあるようだ。

DUKE NUKEM FOREVER

天と地の最終戦争を目前に控えた地上世界を救うために降臨した天使ボブが、勝利のかぎを握る「七つの封印」を探し出す、というストーリーのアクションゲーム。ボブ自身はか弱い存在だが、30数種類に及ぶキャラクターに取り付いて個々の能力を利用しながら、ゲームが進行していくというスタイルがユニークだ。

技術的には時代の最先端という呼び声も高く、マシンを選ばないスケーラビリティを可能にするRT-DATシステムを採用している。これは、ゲームを動作させるパソコンの処理能力に合わせて、自動的にポリゴン表示量を調節するという機能。ハイスペックなマシンなら、血管や筋肉の質感、ボブの羽根の1本1本に至るまで表現できるようになる。

キャラクターは、フルレンダーモデルで18万~50万ポリゴンという恐るべきスペックで制作されており、ゲーム内でキャラクターを表示する場合は、ローエンドマシンなら50くらい、ハイエンドマシンであれば最高8000ポリゴンで表現されるという。照明効果やパランスにも気を配っており、ボブがマリオやララを出し抜く可能性は多いにある。

発売日：1999年3月
開発元：Shiny Entertainment社
発売元：Interplay社
ネットワークサポート：あり



MESSIAH



Network Game of the Year

DAIKATANA

秘剣大刀を片手に、主人公のヒロと、脇役のミキコ、スーパーフライの3人が時空を超えて旅をする「DAIKATANA」は、人気デザイン・ロメロ氏による最新作だ。QUAKE II エンジンを採用しており、ギリシャや中世ヨーロッパから未来の京都までを設けかけた大作となる。ゲーム中には、各時代に合わせた武器やモンスターが登場し、色彩やアートにも変化を持たすなどの工夫をしている。

京都/2455年



「大刀」というタイトルにマッチした京都が舞台となっているが、設定が2455年であるため、空を飛ぶロボットなど、京都に合わない厳格なキャラクターが登場する。

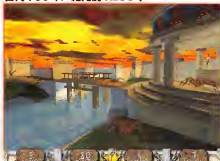
Disruptor Rod



RoboCo Reanimaster5000



古代ギリシャ/紀元前1200年



Griffin



Eye of Zeus



古代の神話を模したマップが数回出てくる。使用する武器は銃ではなく、Eye of Zeus (魔法のつば) を使ってLightningの攻撃が可能だ。

3D ACTION

1999年にQUAKEキラータイトルが登場するとすれば、それはこの作品になるのは間違いない。近未来の世界が地球外生物による侵略の危機に瀕し、ヒーロー TALON BRAVEが立ち上がる。

3Dエンジンとしては、従来のBSP (Binary Space Partitioning) ツリーではなく、最新のポータル方式を使用しているため、ゲーム内の環境においてジオメトリをダイナミックに変化させることができる。BPSの場合、凹凸の多いレベルほど扱うポリゴン数が多くなるが、ポータル方式の場合、鏡の反射、流れる水、渦巻く煙といったテクスチャーを多用するグラフィックを、システムメモリに負担をかけることなく表示できる。

本や革といったテクスチャーのリアルな表現まで可能にするグラフィックエンジンも素晴らしいが、壁はおろか建物全体をも吹き飛ばせるインタラクティブ性には脱帽する。ゲームは、1人称と3人称のカメラ視点でプレイでき、インディアン come 1 という設定の主人公は、魔力を使った攻撃もできるらしい。

インターネットを使ったプレイでは、サーバー間での移動を可能にするなど、驚くべき計画も発表されている。技術部分を担当していたボール・シュイティマ氏の離脱で開発の遅れが気になるどころだが、1999年中の発売を切に願う。



発売日: 1999年内
開発元: 3D Realms社
発売元: GT Interactive社
ネットワークサポート: あり



PREY: A TALON BRAVE GAME

MDKを手掛けた制作チームが独立して作った最初のタイトルで、敵をただ攻撃するだけではなく、焼き、食い、生き埋めするという過激な内容である。巨大な怪物、弓と魔法を駆使する水霊、分身の術を持つ精鋭部隊の3種族が、島の領土を取り合うという至って簡単なコンセプトだが、特殊な淡い色使いによるファンタジー感をそのまま3Dで動かしたような、不思議な映像が展開する。

発売日: 1999年春
開発元: Planet Moon Studios社
発売元: Tetratrum社
ネットワークサポート: IPX, TCP/IP



GIANTS: CITIZEN KABUTO

MECHWARRIOR 3

ロボットコンバットの真打ち「MECH WARRIOR 3」は、環境とのインタラクティブ性が向上し、近辺の建物を破壊させて敵を下敷きにしたり、水中に潜伏してジャンプジェットで飛び上がるなど、驚異的なアクションが可能になった。カメラ視点のズーム機能が加わって、長距離の敵を狙い撃ちできるなど、グラフィック面だけではなくゲームプレイも大幅に改良されている。



発売日：1999年第2四半期
開発元：Zipper Interactive社
発売元：Microcase社
ネットワークサポート：あり



Avatar



Puma



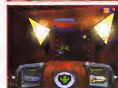
Shadowcat



Cauldron



Vulture



3D空間を自由に動き回るシューティングゲームの先駆的なシリーズで、今回は地下迷路のパラエティが一段と増え、地上での戦闘もできるようになった。精密な物理モデルの開発に力を注いでいるようで、天候から爆破効果に至るさまざまなビジュアルがリアルなものになっている。ストーリーは前作のエンディングを継承し、味方に裏切られた主人公の復讐と、未知なる土地からの脱出を軸とした内容になる。

発売日：1999年第1四半期
開発元：Outrage Entertainment社
発売元：Tantrum社
ネットワークサポート：IPX、TCP/IPで最大16人まで

“DESCENT 3”



殺された家族の復讐を誓うニューヨーク市警のマックス・ペインが主人公のアクションアドベンチャー。レンダリング技術で定評のあるベンチマークソフト「FINAL REALITY」を制作したフィンランドのRemedy Entertainment社が開発している。本物の拳銃を正確に表現しているだけではなく、弾丸までモデリングしてしまっている。

発売日：1999年第
開発元：Remedy Entertainment社/3D Realms社
発売元：Gathering of Developers社
ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IP

MAX PAYNE



Network Game of the Year

Su-27 FLANKER 2.0

発売が1年も延びてしまったが、本誌担当ライターもお勧めするフライトコンバットシムは、ロシアが誇る近代戦闘機Su-27フランカーに搭乗する。旧ソ連軍が人工衛星で撮影した国土のステレオグラフィに現代の建物をアレンジし、ミップマッピングでリアリスティックな表示をしている。AGP搭載システムに最適化されており、地形のテクスチャや大気とのブレンド感が素晴らしい仕上がりである。

機体のモデリングが忠実に行われているのももちろん、操作性の検証ではロシア人パイロットにテストさせるなどの熱の入れ様だ。資源マネージメントの要素も取り入れ、より戦略的になったミッションは、空母への着陸など高度なものまで用意されている。操縦は本物仕立てのため、熟練プレイヤーも納得できる。また、操作よりもコンバットに集中できるようなモードもあるので初心者でも安心だ。ゲーム中にいつでもセーブできるだけでなく、マルチプレイヤーモードでは好きな時にプレイヤーが出入りできる。DirectPlayに対応しており、Kaliを使った対戦が楽しめる。3Dサウンドやドブラー効果など音響部分にも手抜きはない。



発売日：1999年3月

開発元：Strategic Simulations社

発売元：Mindscape社

ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IPで最大16人まで



FLIGHT

実機を超えたリアリティーを追求するフライトシミュレーター



発売日：1999年内

開発元：Looking Glass Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：あり

数年前までマイクロソフトの独占分野だったノンコンバット型フライトシム市場に参入し、そのグラフィックの美しさと好評を得た「FLIGHT UNLIMITED」シリーズの最新作は、さらに細かなグラフィックの書き込みで期待が持てる作品となりそうだ。もともとアクロバット飛行のシミュレーションも考慮して制作されているだけに、今回も操作性は特にも密なものになるだろう。

おそらく世界初公開となるこの画面写真は、開発過程の中でかなり初期段階のものであることを最初に断っておく。レプリケーションは航空写真を二つの高度から撮ったものを合成させるといふ、手間暇がかかった独自の手法で、何と1メートル四方まで描写しているという。シアトルを中心としたアメリカ西海岸が舞台だが、ほかの作品とは比較できないほど建造物や地形が忠実に再現され、空港の荷物運搬機や高速を走る車など、アニメーションするオブジェクトも加わるのだという。

水上着陸機からグライダーまで5種類の機体がモデリングされ、気象効果についてもかなりの優れものになるらしい。アクロバット飛行を演出するために、キングコングが登場して行く手を阻むという計画もあり、従来のものとは違った作風になっている。



FLIGHT UNLIMITED 3

FLY!

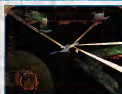
管制塔とコミュニケーションを取りつつ、セスナなどの民間機で世界中を飛行するノンコンバットフライトシミュの「FLY!」は、とにかくディテールに凝った高密度モデリングが売りのソフトだ。GlideやAGPにも対応したグラフィックが美しく、気象効果はもとより、日の出・日の入りまでも表現している。管制塔からは、さまざまな指示がデジタイズされたボイスで出てくるので、慣れれば目隠ししていても着陸できるだろう。



発売日: 1999年6月
開発元: Tantrum社
発売元: Tantrum社
ネットワークサポート: あり



KLINGON ACADEMY



映画「スター・トレック6: 未知の世界」のクリンゴン族の市民戦争を題材にしたタイトルで、プレイヤーは戦闘機ではなく巨大戦艦を操縦して戦うことになる。暗黒の宇宙から脱出するシーンでは、ガス雲や惑星のリング、果てはブラックホールまで、30あるミッションの戦場はすべて3Dグラフィックで色彩豊かに表現されており、それぞれのミッションでマンネリにならないような配慮がされている。また、戦艦のディテールや迫力ある撃墜シーンにも注目したい。

発売日: 1999年6月
開発元: Terminal Reality社
発売元: Gathering of Developers社
ネットワークサポート: IPX, TCP/IPで最大8人まで

SIMULATOR

技術的には常にゲーム業界の最先端をいくフライトシミュレーター。根強い人気があるジャンルだけに自社こそって手振きのない作品を投入してくる。

第2次世界大戦下のヨーロッパを舞台にアメリカ軍とドイツ軍の名機12機を操作してドッグファイトが楽しめる。グラフィックはかなりの高水準で、スロットルの急激な上昇で排出される黒煙から、さらにその煙が付近の機体へ燃け付くところまで見せてくれるのだ。20程度あるミッションの途中には、第2次大戦当時の記録映画がうまく使われており、穴の開いた機体やコックピットの精密さなど、作り込みもできている。



発売日: 1999年第1四半期
開発元: Psygnosis社
発売元: Psygnosis社
ネットワークサポート: 最大84人までのマルチプレイヤーモード

NATIONS FIGHTER COMMAND

X-WING: ALLIANCE

スターウォーズシリーズでは初めて完全3D化されたスペースコンバットゲームとなり、X-WINGはもちろん、デススターの攻略ではミレニアム・ファルコンにも搭乗できる。コックピットが3Dとなったことで左右を見渡すことが可能になり、さらに、プレイヤーの搭乗機にはすべてハイバードライヴが装備されているため、遠い彼方でも瞬時に移動できる。シングルプレイでは「エンドーの戦い」を中心に、ストーリー重視のプレイが楽しめる。



発売日: 1999年4月
開発元: Totally Games社
発売元: LucasArts Entertainment社
ネットワークサポート: モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで





Network Game of the Year

SIMULATION

スケールの大きなゲーム設定が魅力の戦略シミュレーション

Age of Empire 2: The Age of Kings

ローマ帝国滅亡後の10世紀もの間、つまりヨーロッパの暗黒時代と呼ばれた西暦500年から、封建制が成熟した1500年までの文明の発展をシミュレートするゲームが「Age of Empire 2」だ。登場する部族は、中国、日本、モンゴルといったアジア勢を含め、ブリティッシュ、フランク、ゲルマン、ビザンチン、ペルシャ、トルコ、サラセン、ゴート、ケルト、バイキングの計13部族となっている。また、モンゴル、ケルト、バイキングは遊牧民であるため、「町の中心」を移動させることができるという特徴を持っている。

城や建物、樹木までがキャラクターのサイズに合わせた縮尺となり、文明に合わせたユニットのグラフィックが登場するなど、前作を上回る魅力的な作品になりそうだ。早期のラッシュ攻撃が多用されるのを防ぐため、「町の中心」で戦闘ユニットを生産できるようになったほか、フォーメーションを組んで軍隊を行進させることも可能になった。人工知能にもかなりのチューンナップが施され、今回は護衛やパトロール、追跡といったコマンドを各ユニットに命じることができる。

戦闘面以外のゲームプレイも向上し、外交や輸出入といった敵国との駆け引きができ、友好的な国には自国で生産した作物を売りつけることも可能になっている。これは麦や木いちご、魚以外にも、生産物の種類が増えているということだろう。リードデザイナーのブルース・シェリー氏は、Microprose社に在籍していただけに、CIVILIZATIONシリーズでおなじみのテクノロジーツリーも追加されている。そのため、農業や創作技能、軍事といった面の発見発明で、プレイヤー1人1人の文明が違った発展をしていくことになる。

インターフェイスも簡略化し、ショートカットやホットキーの多様でさらに急速で簡単な操作が可能になっている。具体的な内容は不明だが、男性・女性の割合



という新要素も加わっており、「町の中心」が定員50人までの住居としての扱いを受けるようだ。アニメーションの美しさばかりでなく、ゲームプレイでもさらに洗練されたものになるだろう。

発売日：1999年後半
開発元：Ensemble Studios社
発売元：マイクロソフト
ネットワークサポート：
モデム、TCP/IP (MSN Gaming ZONE) で最大8人まで



Knight



Samurai



Male Villager



Janissary



Bombard Cannon

ブルース・シェリー

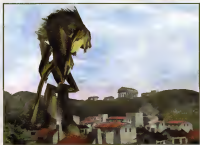
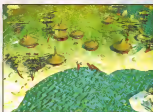


グラフィックが比較的地味なジャンルだが、1999年に登場するタイトルは、3Dを使ったビジュアルをベースに、中毒性の高い大作がそろっている。

BLACK&WHITE

文明の行く末をプレイヤーが手玉に取って遊ぶという、イギリスの奇才家・モリニュー氏のアイデアが凝縮された作品。神である自分の意志で、下々の人間に善悪の知恵や習慣をつけていくのが目的だが、その行いによって住民、動物、建物のグラフィックが変化していく。人工知能が秀逸で、住民や動物たち、さらには樹木までもが学習して、常時変化していくという。住民たちにはプレイヤーの直接の配下となるソーサラーを利用し、祭壇を造って自分を信仰させる。言うことを聞かなければ天災を起こして怒りを表す、というかなり「POPULOUS」的な要素もあり、部族間で戦争を行わせるように育成していくことも可能だ。部族によって戦闘で使える魔法が異なり、行動パターンやアニメーションも豊富に用意してある。

技術面でも最先端のテクニックを使っており、バンブマッピングやエンバイロメンタルマッピングのサポート、海面に後方の風景が映り込む様子などを美しく表現している。また、マウスの動きでキャラクターに意志を伝えることができる「ジェスチャーリコグニション」システムも採用。200人程度の対戦が可能になるという、マルチプレイにも期待できる。



発売日：1998年内

開発元：Lionhead Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：

モデム、シリアル、IPX、TCP/IPで最大200人まで



敵軍ではシリーズの販売総数が1000万本に達するという、戦略ゲーム必須ソフトの第2弾は、グラフィックが大幅に強化された。発売日が3月に延びたものの、手の込んだアニメーションとスピーディなゲームプレイが、大御所ならではのうまさを感じさせる。

前作でも登場したエネルギー源、タイベリウムに毒性や爆発性があることが判明したことから、被害の少ない地点に移動したGDI。一方、タイベリウムから逃げるのではなく、克服していく道を選んだNOD。両者が進歩した軍事技術を使って惑星全土を巻き込んだ第2の戦争に突入していく。地形が3Dでユニットになったとはいえ、基本的にはボクセルベースで画像処理が高速であるため、マルチプレイでもスムーズなゲームが予想される。

ゲームプレイでは、森林、河川、氷河の活用に加え、壁とゲートで防御ができるようになったことなどから、戦略的には前作とはかなり違った内容で楽しめるだろう。ユニットは使い込むほど経験値が増えて強くなっていくようになり、キャラクターユニットも登場する。Westwood Onlineでのフリープレイが可能で、その気になれば賞金も獲得できるのだ。



発売日：1999年3月

開発元：Westwood Studios社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで



COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN



Network Game of the Year

Sid Meier's ALPHA CENTAURI

大人気「CIVILIZATION」シリーズの後継ともいえるソフトだが、グラフィックやゲームプレイ部分でも進化を果たしている。ターンベースの戦略ゲームだが、緊張感のあるマルチプレイが楽しめるという。今回のインタビューページ(p.036)でも詳しく取り上げているので、そちらを参照していただきたい。

発売日：1999年1月

開発元：Fraxis Games社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：

モデム、シリアル、IPX、TCP/IPで最大7人まで



Braveheart



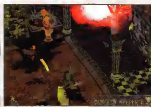
スコットランドの国民的英雄、ウィリアム・ウォレスを描いた映画『ブレイブハート』をゲーム化したタイトル。モーションキャプチャーされた数百人規模の戦士たちを率いて戦場を駆け抜けるという内容だ。リアルタイムのコンバットとターンベースでの国家建築をうまくミックスさせ、ミッションはランダムに制作されていく。マップは、人工衛星を使ってイギリス全土を撮影したものをゲーム中で使用している。

発売日：1999年3月

開発元：Red Lemon Studios社

発売元：アイ迪斯・インタラクティブ

ネットワークサポート：IPX、TCP/IPで最大12人まで



発売日：1999年夏

開発元：Bullfrog Productions社

発売元：エレクトロニック・アーツ

ネットワークサポート：あり

モンスターたちを手先に、迷路とトラップを使用して、進入する勇者に対抗するという奇想天外なゲームの続編が、完全3Dとなって登場。Horned Reaperが復活し、次々と攻め入るヒー

ローたちや敵対するキーパーとの戦いがキャンペーン制で進行していく。配下のモンスターに乗り移って戦えるモードはもちろん健在で、そのモンスターには特殊なアビリティが付くようになる。

DUNGEON KEEPER 2

SIMULATION



HOMEWORLD

3Dグラフィックで表現された宇宙空間でのゲームプレイがユニークな「HOME WORLD」は、自分の経路を操って奪われた故郷の惑星を奪還する。地面のない空間のため、前後左右のみならず、上下からの攻防も加わって激しい戦闘になるが、カメラビューの切り換えやインターフェイスのシンプルさで、操作が複雑になるのは避けられている。レンダリング技術も素晴らしい。戦艦や戦闘機の描写が驚くほど細かい。

発売日：1999年2月

開発元：Relic Entertainment社

発売元：Sierra Entertainment

ネットワークサポート：

最大8人までのマルチプレイヤーモード

流行の兆しを見せているリアルな特殊部隊もの。プレイヤーは組織に見送られた雇い兵部隊のリーダーとして、なぜの雇用者から受ける仕事を次々とこなしていく。AK-47や時限爆弾、果てはカメラといった多様な兵器と機器を駆使し、スキューバダイビングやナイフ投げといったスキルを持った雇い兵を集めて、自由度の高いミッションを完了させる。

発売日：1999年春

開発元：Siemster Games社

発売元：Interactive Magic社

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IPで最大16人まで



SHADOW COMPANY

"NASCAR 3"

掲載した画面写真は、もう半年以上前に撮られたかなり初期段階での開発画面だが、発売を1999年に遅らせたことで、「NASCAR 3」から「NASCAR 2000」とタイトルを変更するかもしれない。製品と言っても「レーシングシミュレーションとしては史上最もリアルスティックなものになる」と開発者側が意気込むほど、気合が入ったものとなりそう。事実、車体だけでも、馬力や重量分配はもちろんタイヤ磨耗率に至るまで、数十の項目で調節可能なのだという。コックピットやゲージもすべて立体化したことで走行中の動作もすべて目で確認できるようになり、物理モデルやグラフィック面でもすばらしい作品となるだろう。もちろん1999年度のウィンストンカップ公認だから、チーム、車種、コースのデータが使用されている。

マルチプレイヤーモードもクライアント/サーバーベースとなったことで、前作よりも格段と進歩するようだ。シングルプレイでさえ、プレイヤーがピットにいうが、オプションスクリーンで調節しているようが、ライバルたちはトラックを回り続けるのだという。ここまで来れば、もはやレーシングよりはシミュレーションというカテゴリに近い気がする。

発売日：1999年春

開発元：Papirus Design Group社

発売元：Sierra Sports社

ネットワークサポート：あり



前作はMMX対応ソフトの第1期に登場したゲームで、スピードとグラフィックの美しさが売りだったが、最新作もそのあたりを強調しているようだ。リアルタイムで変化する気象効果やコース上のオブジェクトとのインタラクティブ性も増え、PODは4機種の中から選択できるようになった。UBI Softでは専用サーバー設立の計画がある。

発売日：1999年春

開発元：UBI Soft

発売元：UBI Soft

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IPで最大8人まで

POD 2

RACING

4輪・2輪とも粒ぞろいのレーシングゲーム

PROFESSIONAL SPORTS CAR RACING

空気抵抗まで計算してモデリングされたスポーツカーを操って、コースを駆け抜けるグランドツアールレーシングゲーム。コースの現地状況に合わせた気候を表現し、舗装路、ダート、雑草など、地面の走行感覚にも気を使っているという。道路わきのリアルリズムもさることながら、ビデオ録画、カメラ位置、実況アナウンスなど、テレビ中継を最大限に模倣して臨場感を高めている。

発売日：1999年3月

開発元：Virgin Interactive社

発売元：EA/Westwood Studios社

ネットワークサポート：

IPX、TCP/IPで最大18人まで



今や世界で4800万人ものファンがいるというスーパーバイクのライセンスを受けて制作されたタイトル。Ducati、Honda、Kawasaki、Suzuki、ヤマハなどから、夢のマシンをチョイスできる。もちろんすべてのメーカーから技術データを入手して作成されており、12の公認レーストラックをフィーチャーしている。機体とライダーを分けてモデリングしているのもこのソフトの特徴である。

発売日：1999年1月

開発元：Milestone社

発売元：EA/Westwood Studios社

ネットワークサポート：

モデム、IPX、TCP/IP、シリアルで最大30人まで

WORLD SUPERBIKE CHAMPIONSHIP

IMPU

スクリーンショットがWeb上で公開されるなど、QUAKE III ARENA関連のニュースが続々と入ってきた。その一方で、QUAKE II は熟成期に入ってきたようだ。海外でもPGL、CPLと大きな大会が頻りに、そのデモが公開されている。

文/tki (竹地由典)



図解となったのは、Threshの技で敵を倒した。マップ04の戦いでも、Threshの動きをことごとく読みきり43-0で圧勝を収めた。



実は14歳にして、Threshによるマップ04の勝利。Threshは、Threshの戦術によって1 Free目を奪取する。

関連ホームページ

PGL coverage
(試合の模様も、見逃した試合もリプレイ、マップファイル)
<http://148.151.83.87/>
Thresh vs Immortal 10-3 Q2DM3
(PGL主催第1試合)
http://www.pgl.com/scoreboard/a3_q2_boxscore.asp?match_id=139
Thresh vs Immortal 43-0 PowerTrip
(PGL主催第2試合)
http://www.pgl.com/scoreboard/a3_q2_boxscore.asp?match_id=140
Cyberathlete Professional League
<http://www.cyberathlete.com/>

PGLデモでThreshの神技を体感せよ

PGL(Professional Gamers' League)のシーズン3が開催されたが、QUAKE II 部門では1997年に引き続いてThreshの優勝に終わった(詳しい試合経過はp.040を参照)。大会後、全試合のデモが公開されている。

試合の中で、筆者がいちばん面白く感じられたのは、決勝戦第1試合だ。相手は1回戦でThreshにまさかの敗北を味わせた、若く15歳のimmortal。Q2DM3を使って戦ったのだが、見るべき所の多い戦いとなっている。

特に、ThreshのRocket Launcherは見事だ。リスボンとほぼ同時に取りに行き、相手に取るすきを与えないほか、通路の奥に向かって発射してけん制に使うなど、最大限に利用している。また、Threshは着実にimmortalの先回りをしてFragを稼いでいる。

デモファイルをダウンロードすれば、自然した各試合の様相、世界最強のQUAKERのテクニックを知ることができる。なお、今回の付録CD-ROMにも決勝戦のデモファイルを取録したので、研究に使ってほしい。

ちなみに、もう一つのプロリーグCPL(Cyberathlete Professional League)においても、1 on 1のトーナメントが行われた。こちらにもPGL2位のimmortalが出場しているが、意外にも3位に終わっている。ベスト3は、1位RIX、2位Makaveli、3位immortalだ。

CD-ROMの内容

W18-1.ZIP: Thresh優勝の決勝デモ
W18-6.ZIP: Immortal準優勝の決勝デモ
PTRIP.ZIP: 決勝戦最終戦のマップ

QUAKE III ARENA続報 プレイ可能な状態まで開発が進んでいる

発売はまだ先だが、すでにプレイできる状態まで開発が進んでいるようだ。それに伴って、スクリーンショットが公開されるなど、いくつかのニュースサイトでQUAKE III ARENA(以下QUAKE III)の記事が出版されている。それらを要約すると、新たな情報は以下のようなものになる。

- ① 3Dエンジンは新型ではなく、QUAKE II を改良したことになる。しかし、スクリーンショットを見る限り、かなりパワーアップしているようだ
- ② Light、Medium、Heavyという3種類のプレイヤークラスが存在する。それぞれの特徴は、Lightは軽量ですがやい動きが可能だが、装甲が弱い。逆にHeavyは強力な装甲を持つが、重いのでロケットジャンプなどは難しい。Mediumは両者の中間のようだ
- ③ 武器は、(決定ではないが)現段階で12種類ある。Rocket Launcherが無くなることはないだろう。ちなみに、QUAKE II の約半分(6フレーム)で武器の持ち替えができる
- ④ パワーアップアイテムはRegeneration、Quad Damage、Invisibility、Haste Flyingの4種類
- ⑤ モデルやマップは、QUAKE II との互換性はない。公式マップエディターは、現在あるQERadiantをバージョンアップさせて対応するようだ。名前もQUAKE III のためにQ3Radiantに改

関連ホームページ

Q3 Arena.net
<http://q3arena.net/>
Quake3 Arena Screen Shot
<http://q3arena.net/screen.html>
QERadiant
<http://www.planetquake.com/radiant>

通なQUAKER養成コラム

マウスゲーマー必修 サンプリングレート変更ツール

強力な3Dアクセラレーターや高速なCPUの登場によって、フレーム数はどんどん向上している。しかし、通常使われるPS/2マウスのサンプリングレートは40Hz(入力された情報を1秒間に40回読み取っている)と低い値のままで、そのため、フレームへの入力の一部が落ちて、コマ落ちした画面になってしまう。

QUAKE II では、この問題を解消するような設定がされているが、マウスが改善されないで、マウスの動きと画面の動きにタイムラグが生じてしまう。

そのサンプリングレートを変更できるのがPS/2 mouse sampling rate changerだ。最大200Hzまで上げることができるので、カクつきやタイムラグを解消できる。マウスゲーマーには必須のツールだ。

QIZMO Other Projects

<http://www.students.tut.fi/~zibbo/other/>

Blue's News Mouse Resource Page
<http://www.bluenews.com/mouse.html>

GAMESPYグッズが登場

GAMESPYといえ、QUAKERには必須ツールとも言えるサーバーラウンチャーだ。そのロゴがプリントされたマグカップ、帽子、Tシャツが購入できるサイトだ。

GameSpy Black Market

<http://blackmarket.gamespy.com/blackmarket/>

Vol.009

1日の盗難事件数をカウントできたら、恐ろしい数字になりそうなULTIMA ONLINEの世界。Thief(泥棒)の存在は、町を中心に生活するブリタニアンですら避けては通れない問題だ。今回は、この泥棒の手法と対策について述べよう。文/PC Nuts

泥棒天国ブリタニア

近ごろのブリタニアは非常に治安が悪い。せっかく宿屋住まいを脱出したにもかかわらず、一瞬のすきを突かれて自宅のかぎを盗まれてしまったといった盗難事件が多発しているのだ。いったい、どうしてこんな状況になってしまったのか？ まずは、ここから話を始めよう。

「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)では、46のスキルをベースに14の職業テンプレートが用意されており、その一つにThief(泥棒)がある。Thiefテンプレートに

用意されたスキルは、Snooping(物色)、Stealing(盗み)、Lockpicking(かぎ開け)の三つだ。

コンピュータRPGの泥棒と言えば、宝箱のトラップ解除やかぎ開けを思い浮かべるかもしれないが、UOの場合は若干事情が異なる。まず、土壌の違いとして、ULTIMAシリーズでは以前からStealingが可能であったことが挙げられる(ULTIMA I～IIIなどを知る往年のファンであれば、町でNPCから物を盗み、衛兵からスタ



組人の協力によって露見した得意Thiefキャラクター。これだけスキルが高いと、Snooping行為が容易に実行されることもあって、こんな器用なキャラクターが珍しくないというのが、盗難の深刻さを物語っている

泥棒スキルも知っておこう

きらいな人は、おそろぐ一度も試したことがないと思われる泥棒のスキルだが、その仕組みは知っておいて損はない。泥棒に必要なスキルは、先に述べたSnoopingとStealingの二つだ。Snoopingで相手のバックパックを物色し、Stealingで盗むというのが基本となる。

泥棒スキルの仕組み

	Snooping	Stealing
対象	PC、NPC、荷物を保有の動物 (pack itemとpack horse)	Snoopingと同じ。ただし、地面に落ちている物も盗むことができる
関係	盗みのスキルと違って連続で行うことができる	盗みのスキルと同様に、約10秒間に1回成功判定 (盗取成功) がある。他者がstealing行為に気付くかどうかの判定も行われる
判定	成功判定に加え、他者がSnooping行為に気付くかどうかの判定も行われる	成功判定 (盗取成功) に加え、他者がstealing行為に気付くかどうかの判定も行われる
評判と犯罪フラグ	カルマを失うが、犯罪フラグは立たない (なぜ、罪にならないかという、トラブル時に持ち物を互いに損傷できるように考慮されて修正されたため)	カルマを失う。成功にかかわらず、盗まれた相手のカルマは、必ず灰色に見える。これは自分が一度見ただけでは永久に続く。また、ガード範囲で他者の行為を気付かれた場合は、ガードに追いつける (15秒以内に呼び戻す必要がある)
制限	盗みが見え、対象の1マス以内でなければならぬ。対象との間が壁などで遮られている場合も不可能。Snoopingによってすでに他者のバックパックは、対象との距離が5マス以上離れた場合と、対象がhomeのスキルやInvisiblityの魔法などで姿を消した場合に同じ (それに1回盗み成功後にも同じことになる)	盗みが見えて、対象の1マス以内でなければならぬ。対象との間が壁などで遮られている場合も不可能。また、他者やクリチャーと接触状態でないこと

コウ逃げ回った記憶があるに違いない)。

また、現在のUOでは、Lockpickingのスキルがうまく機能していないことも原因の一つであろう。ダンジョンや町にある箱にかぎがかかっていることは少なく、魔法のUnlockで開けることができしまう。そのため、パーティに1人は欲しい泥棒を演じる場面がないのである。

とはいえ、パーティに1人は欲しい泥棒が増えた最大の理由は、ペナルティが少ないことではないだろう。ご存じのとおり、UOはゲーム内で悪徳を減らすことが可能なシステムである。PC同士の戦闘という側面には、新評判システムとギルドウォーシステムの導入によって一定の抑制と方向性が示されたものの、泥棒に関しては以前よりも制限が減っているのが現状だ。新評判システム導入前は、SnoopingやStealing行為を続けると、悪人としてほかのキャラクターから攻撃を受ける状態になった (古くはいわゆる赤ネーム、新評判システム直前ではグレイネーム)。そのため、相当の覚悟がないと生きていくことが難しくなった。犯罪フラグが立つだけという寛容な世界になってしまったのだ。

Snooping

対象のペーパードールを開き、バックパックをダブルクリックする。成功すると中身のぞくことができる。その中にあるバックパックや箱のたくいも、同じ手順でのぞくことが可能だ。

Stealing

対象の箱を盗むことができる。ランダムに盗む方法と、盗む物を指定する方法の2種類がある。ランダムは対象のバックパックの第1階層にあるアイテムの中から一つを自動で盗む。指定する場合はSnoopingで対象のバックパックを開いて、盗むアイテムを選ぶ。

Stealing成功判定

判定成功	メッセージ	結果
失敗1	You successfully steal the item. You fail to steal the item.	—
失敗2	This item is too heavy to steal from someone's backpack.	11stone以上のアイテムを盗もうとした場合
失敗3	You can't steal that.	spell bookや、盗取に防壁されたアイテムを盗もうとした場合
失敗4	This item has no value to you.	キャラクターの初期装備アイテムを盗もうとした場合

具体的な泥棒対策

最近の泥棒は、家(つまりかぎや家のRune)を狙うタイプと、戦闘スキルを兼ね備えたPKタイプに大別できる。当たり前のことだが、できるだけ泥棒と出合わないようにすることが大事だ。つまり、泥棒の多い大都市の銀行を避け、名前を覚えて近寄らないようにするのである。銀行の周囲では、それらしい人物がいなくて気が配り、Hidingを活用してSnoopingを中断させよう。巧みに会話をしながら盗む機会をうかがっている人物もたまにいますので、油断は禁物だ。フィールドやダンジョンに現れる泥棒は、1人では手に負えないことも多々あると思われる。無理をせず、周囲の人に呼びかけたり、仲間と協力して対処したい。

具体的な対応策としては、バックバック内で隠しながら工夫を凝らしたり、かぎ付きチェストを利用する方法がある。バックバックの工夫としては、

- ① ポーチなどを使って階層化する
 - ② 衣類で階層化したポーチを隠す
 - ③ 大事なアイテムを分散する
- という3点が挙げられる。衣類で隠す方法は、実際のところ完璧とは言えない。そのため、PKタイプの泥棒に遭遇するダンジョンなどでは、③の分散が重要である。町へ帰るための秘薬は複数に分け、Runeもいくつか用意しておかないと、逃げる方法を奪われ、殺されてしまうだろう。チェストに秘薬や弓矢などを入れて、魔法のLockでかぎをかけてしまうというのもいい。



バックバックの1袋目はランダムに盗まれるしまうので、大事なアイテムは最低でも二つの層に置きたい。この例では、黄いバックバックに隠し、右側のように衣類を上に乗せている



衣類で隠した黄いバックバック以外に、中身が家のダミーである(Runeburnerの)、無敵時の回復ポーションは盗1階層が解開

衣類で隠した黄いバックバック以外に、中身が家のダミーである(Runeburnerの)、無敵時の回復ポーションは盗1階層が解開



銀行の近くで、死に直前でうろついている盗(盗賊中央)がいたら要注意。称号がSounred(カルマ-3)のように、低いカルマであれば泥棒の可視性が低い



実際には、このように大事なバックバックを開いた状態で盗賊を捕まえる。バックバックの中身が、盗賊よりもずっと重なるだろう。ちなみに、この場所にはTriniditにある1st Bankの監視の上だ。Teleportの魔法がないと見れないため、初めから泥棒は盗取れない



最も大事な家のかぎの管理には、かぎ付きチェストの利用がお勧めだ。チェストの重さを10stone以上にして、その中に家のかぎを入れてロックすると、通常盗まれることはない(何らかのチートツールによって盗まれるとのうわさがあるため、100%安心はできない)。このチェストは、色つきのポーチなどに入れて銀行に預ければ、間違えて持ち出すこともなくなるだろう。トラップ付きのチェストを使う手もあるが、扱いがやや難しく、間違えて自爆してしまうケースがある。熟知した人だけ利用しよう。



チェストのグラフィックは大きいので、直接銀行に置いておくとながら盗難。このように盗に入れてしまおう。チェストの中に入れたものは、もちろんついでに盗ま

グループによる窃盗に注意!

1人が盗み役(泥棒)で、もう1人がLoot役(死体から回収)というチームで窃盗を働く輩がいる。盗み役が他人からアイテムを取り、仮にガードに殺されたとしても、仲間がそのアイテムを持っていってしまうという手口だ。これに関しては修正が予定されている。修正後は、「泥棒が町で死んだとき、直後の2分以内に盗んだアイテムは、自動的に持ち主のバックバックに戻される。所有者が近くにいない場合は、地面に落ちる」ようになるそうだ。執筆段階では確認できなかったが、適切な修正となることを切に願う次第だ。



衣類で隠した黄いバックバック以外に、中身が家のダミーである(Runeburnerの)、無敵時の回復ポーションは盗1階層が解開

Blizzard

予言しておくが、本誌を讀者が手にするのは早くとも1998年のクリスマスイブだ。街が色とりどりのイルミネーションで満たされ、だれもが幸せに過ごしたいと思うであろう聖なる夜である。しかし、DIABLOファンを自称するならば忘れるてはならない。トリストラムの地底に眠る悪の権化のことを。派手に景気良くApocalypseを達意しまくっているアレルを倒さなければ、われわれに1999年は来ない。そう、人類が滅亡すると予言されている1999年が、である。

文/安井 勉

ベテランプレイヤーほど楽しめる レベル1プレイ

今回は、「DIABLO」の楽しみ方の一つを紹介する。DIABLOのベテランプレイヤーならば、だれでもレベル40以上のキャラクターを持っている。必要な装備やアイテムはそろっているだろうし、レベルアップに必要な経験値はすでに天文学的な数値となっている。プレイヤー同士の決闘(DUEL)を目的としているのであれば、情性でプレイしてしまいがちだ。

知っていると思うが、DIABLOには三つのクラス(職業)があり、Warrior、Rogue、Sorcererから一つ選択することになる。すべてのクラスにおいて、レベル40程度のキャラクターを所有しているプレイヤーはそうそういない。最初のキャラクターがレベル40を越えたあたりで、たいいのプレイヤーはメインとは別クラスのサブキャラクターを育て始める。

ところが、レベル40程度のキャラクターをプレイし続けていると、レベル1の新米キャラクターの感覚を忘れてしまう。レベル1のキャラクターだと、アーマーカーラスなし、魔法なし、マナなしで、敵から攻撃を受けるとのけぞる。回復のポーションすら購入する金

がない。「こんなにつまらなかつた?」と、だれもが凶悪な難易度に唸るのである。

言うまでもなく、DIABLOはマルチプレイを重視したゲームである。1人ではつらいレベル1のキャラクター育成も、仲間とやれば助けでもらえることもあるし、

なんどいっても楽しい。高レベルのキャラクターは最も難易度の高いHell/Hellでも1人でプレイできたりするものだから、マルチプレイ本来の楽しみを忘れてしまいがちである。

battle.netの常連たちの間で、「よわよわ」と呼ばれているプレイ方法がある。DIABLOを語る上で一度は触れなければならない遊び方だろう。ルールは簡単で、「レベル1の作ったばかりのキャラクターでプレイ、アイテムや金銭の持ち込みは一切禁止」といだけである。DIABLOでは、マルチプレイキャラクターは8キャラクター分しか作成できないため、スロットがいっぱいになっていると「よわよわ」はプレイできない。ツールなどを使ってバックアップした後、削除して、スロットを空ける工夫が必要だ(実際にこの遊び方を繰り返すと、中途半端に育ったキャラクターばかりになる)。

また、ほかのプレイヤーと相談して、バランスよくクラス分けをしないとゲームが進まなくなる。例えば、Sorcererばかりの4人パーティでは、ダンジョンから供給される魔法の本が不足して、満足な魔法を唱えることができない(金銭の持ち込みはできないので、Adriaの店で本を買うことは当分できない)。逆にWarriorばかりだと、Town PortalやStone Curseなどの基本的な魔法が使えるようになるまでに時間がかり過ぎてしまう。B4Fから歩いて町まで帰らなければならないことを考えれば分かると思うが、Town Portalが使えないゲームは本当につらい。「よわよわ」でパーティーに加えるSorcererは1人だけだし、WWRS(Warrior×2+Rogue+Sorcerer)という構成にすれば、最もバランスがよいだろう。

パーティがチャットチャンネルにそろったら、さっそくゲーム開始だ。



B2Fのメインイベント、Butcherのお出まし。アーマーカーラスとヒットポイントが高いWarriorが、ほうプレイヤーが待ち伏せしている場所まで潜い出しているところ



このようにドアの真向こう側にButcherを配置すれば、とりあえずダメージを受けずに倒すことができれば、Warriorとほい、Short Blowで敵を倒す。Dutch Shrineのおかげで、手持ちのポーションはRegenerationのみになっている

from Far East

「よわよわ」ブレイのだいご味

通常のパーティーブレイだと、キャラクターが所持しているアイテムや金銭を地面に置いたり、ポーションやスクロールを購入したり、戦闘前の準備にそれなりの時間がかかる。作りたての新キャラクターは所持金がなく、買いたくても装備が買えないし、魔法も使えないからマナポーションの準備もいらない。Warriorが予備武器のClubを売るぐらいで、終わってしまう。タウンでのだらだらとしたお喋りのないテンポの良さが、魅力の一つである。

さて、レベル1のキャラクター同士だから、行き先はDungeon、つまりB1Fと決まっている。この際にはButcherやLeoricなどの強敵はいない。SorcererとWarriorの経験値に気を付けながら、Heal Potionを節約していこう。というのも、レベル1の各クラスの中で、Rogueが最も経験値を稼ぎやすく、Rogueばかりがレベルアップしてしまうと、肉弾戦主体になるB5F以降のCatacombで苦戦するからだ。また、Sorcererのレベルが低いと、魔法の習得に支障を来す。このB1FでStone Curseの本が見付かれれば、B2F以降の戦いは楽になる。

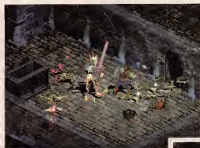
B2Fは、ボスキャラであるButcherに注意しなければならない。とはいえ、例のドアを開けるまでは遭遇する心配はないので、経験値やアイテムなどを残らず回収する。通常、マジックアイテムではない白アイテムは無視して放置されるが、これですらパーティーの重要な収入源である。使える物は使い切り、使えない物は売る。売った金で魔法の本やアイテムを買うのだ。金は常に不足し、いい装備(このレベルではQuilted Armorすら貴重品)はパーティーの予算を使って買うことは不可能である。拾った装備を使い回していくことが基本であり、「よわよわ」ではWarriorのスキルであるRepairが使われることもまれではない。

一つアドバイスをする。Short bow(必須DEX値の関係から)はパーティーの全員が持つことにしよう。Butcherに対抗できるだけの戦力がいない場合、鉄

鎧子を挟んで弓で攻撃する方法が残されているのだ(Butcherはドアを開けることができない)。また、Sorcererは、いかに魔法のStaffを使いこなせるかが問題になる(魔法の再チャージは高いので、スキルでチャージするか使い捨て)。マナポーションを消費すれば、必要な本を買う金に困るからだ。

B3FのLeoricは、Butcherとは異なって(自分で)ドアを開ける。また、Leoricの取り巻き(大量のSkeleton部隊)も処理に手間取ると命取りとなる。Holy Bolt、Stone Curseの魔法があれば楽勝だが、そうでない場合、ターゲットになったプレイヤーが逃げまくる。魔法や弓でベチベチと攻撃するという方もある(というか暮れるというか)作戦を取る。筆者のパーティーで、このLeoricを倒すために2時間かかったこともある(7回の全滅を含む)。

運が良ければ、Hellの手前であるB12Fぐらいまでゲームを進めることができる。数時間のブレイとなるが、息の合ったパーティーでは時間の経過を忘れさせてくれる。RPGの基本であるキャラクターになりきったブレイが求められ、DIABLOが良質なゲームであることを証明している遊び方である。



やはり二人のパーティーでLeoric(Skeleton King)を倒すのはつらい。前陣として使うWarriorがHoly Boltの魔法を放ったことも、パーティーが崩壊した。Maceを持つものは、対Skeletonには効果的なのだが――



ゲーム開始直後にポーションを買い過ぎると、後の展開がきつくなる。心配しなくてもポーションはダンジョンに山ほど落ちていられる。またポーションに頼るようなブレイでは先に進むことはできないだろう。



B2Fを終了した時点でアイテムコレクション、魔法のスクロールや本などは大切に持ち帰って、使えるようになると保管する。このパーティーにはSorcererがいなかったため、全員がHealingの呪文を使えるようにした。

戦闘が難しくWarriorは死亡。この際のとおり、Inventory画面を開いて戦後の1個までポーションを使い切っている。この後Rogueは生き残り、すきをつけてTown Portalを詠唱。Warriorも回復を遂げたが、結局のところLeoricを倒すことはできなかった。



P RESENT

読者プレゼント

新春2大プレゼント

Dreamcastと
フォースフィードバックホイールが当たる

右のアンケート・
資料請求ハガキを
送っていただいた方に
抽選でプレゼントを
差し上げます。

1

ネットワーク対戦もできる。
次世代の家庭用ゲーム機
Dreamcastを
2名に。



6

Digital Anvil社

同社のロゴの入った、マイクロソフト
製インテリマウスを1名に。



2

レーシングゲーム必須コントローラー、マイクロ
ソフトの「サイドワインダーフォースフィードバック
ホイール」を2名に。



7

(株)メディアクエスト

Voodooファミ
リー必須の3D
アクションゲー
ム、「バウンデ
ニウム」を完全
日本語版を
1名に。



4



5

Interplay
Productions社

表紙に4人分のマークがプレスされた
BALDUR'S GATEのメモ帳を2名に。

10

エレクトロニック・アーツ・
スクウェア(株)

あのタイガーウッズとグリーンを召る
「タイガーウッズ99 PGA TOUR
ゴルフ」(10A)を1名に。EA
SPORTSのロゴ入りゴルフボール
(10B)を2名1セットで5名に。

10A



10B



9

日本AMD(株)

低価格かつ高性能なCPUの代名
詞とも言えるK6-2のプレミアム
「ウォッチ(9A)」とエンブレム
(9B)を各1名に。



9A

AMD
K6
2
3Dnow!

9B

8

(株)P&A

特別企画でも紹介した、3Dシ
ューティングの傑作「SIN」を2名に。



11

海外のサーバー
で対戦するとき
に役立つ、Play
Online特製デ
ュアルタイムウ
ォッチを6名に。



12

国際電話にも使えるPlay
Online特製テレフォンカ
ードを10名に。



プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料
請求ハガキに必要事項を記入の上ご返
ください。切り切りは1999年1月23日
(3月号発売日)です。当選者の発表は発表
をもって代えさせていただきます。

Play Online

月刊プレイオンライン

読者アンケート & 資料請求サービス

本誌に掲載されている広告の詳細な資料を希望される方は、下記の二つの方法でご請求ください。

読者プレゼントの応募も兼ねています。

① 資料請求ハガキで請求

右の資料請求ハガキの表・裏をご記入のうえ、ご希望の資料請求番号のチェックボックスに ☒ をお付けください。
(☒ は黒のボールペンでお願いします。)

※資料請求番号は各頁の下欄に記してあります。
※切手を貼る必要はありません。そのままご投函ください。

② インターネットで請求

資料請求のホームページにアクセスしてください。

<http://www.play-online.com/ad/>

資料請求フォームが表示されますので、画面の指示に従って必要事項を入力ください。

料金受取人払

目黒局承認

1325

差出有効期間
平成11年9月
30日まで
(切手不要)

1 5 3 - 8 9 6 4

(受取人)

東京都目黒区青葉台3-1-12

株式会社アクセラ

第二編集局

月刊プレイオンライン編集部 行



フリガナ			生年月日	年齢
氏 名			19 年 月 日生	歳
ご 住 所	〒 () -			
	都 道 府 県	市 区 郡		
勤務先名 学 校 名			所属・役職 / 学部	
電子メール アドレス			パソコン歴	約 年
希望 プレゼント番号				

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's File」への投稿も大歓迎です。

月刊プレイオンライン 1999年2月号

資料請求サービス 希望製品番号

(2月20日消印まで有効)

- ☐ H04 クリエイティブメディア
☐ H03 ツクダシナジー
☐ 001 NTTデータ
☐ 002 日本テレコムODN
☐ 003 日本テレコムODN

- ☐ 007 シーズウェア
☐ 009 アートディンク
☐ 011 エレクトロニック・アーツ・スクウェア
☐ 012 NEC
☐ 014 エムスリーエンタテインメント

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。
今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか (いくつでも)

- ☐雑誌の評価記事 ☐広告 ☐ホームページ ☐体験版 ☐友人からの情報 ☐店頭
☐話題になっているから (売れているから) ☐その他

●インターネット歴

- ☐未接続 ☐1年未満 ☐1～2年 ☐2～3年 ☐3～4年 ☐4年以上

●お使いのプロバイダーは (いくつでも)

- []

●プロバイダーの選択ポイント (いくつでも)

- ☐料金 ☐アクセスポイント数 ☐バックボーン太さ ☐回線の混雑率 ☐サポート体制
☐会員専用のコンテンツ ☐オプションサービス ☐ネームバリュー
☐その他 []

●インターネットへの接続方法 (主に使うもの)

- ☐33.6kbps以下のモデム ☐56kbpsのモデム ☐ISDN ☐OCN
☐校内・社内のLAN ☐CATV ☐接続していない

●1日何時間くらいインターネットを利用しますか

- ☐～1時間 ☐～2時間 ☐～3時間 ☐～4時間 ☐4時間以上 ☐週末のみ

●次にほしいものはなんですか (いくつでも)

- ☐パソコン ☐モデム ☐TA ☐ダイヤルアップルーター ☐液晶ディスプレイ
☐ディスプレイ ☐メモリー ☐HDD ☐CD-ROM ☐MO ☐DVD ☐CD-R
☐グラフィックカード ☐3Dアクセラレーター ☐サウンドカード ☐ドリームキャスト
☐その他 []

●本誌をどこでお知りになりましたか

- ☐書店 ☐雑誌・新聞広告 [媒体名:]
☐バナー広告 [HPのURL:]
☐知人・友人の勧め ☐その他 []

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか (いくつでも)

- ☐インターネットマガジン ☐日経ネットナビ ☐インターネットアスキー ☐Hello! PC
☐日経バイト ☐ログイン ☐コンプティーク ☐電撃王 ☐テックWIN ☐週刊ファミ通
☐日経クリック ☐月刊アスキー ☐週刊アスキー ☐日経パソコン ☐DOS/Vマガジン
☐DOS/Vパワーレポート ☐アスキーDOS/V ISSUE ☐PC WAVE
☐その他 []

●Play Onlineの購入は

- ☐ [] 月号より毎月購入 ☐月によって購入 ☐はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか? (いくつでも)

- ☐最新のゲームニュースを知りたいから
☐好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから
☐好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから
☐パソコンのハード・ソフト情報が載っているから ☐値段が手ごろだから
☐欲しいプレゼントがあるから ☐CD-ROMに入っているゲームがよかったから
☐その他 []

●面白かった記事はなんですか

[]

●つまらなかった記事はなんですか

[]

●取り上げてほしいゲームはなんですか

[]

Yoshiaki Shibuya

渋谷洋一の場合

ゲームに熱い思い入れのある方に、最初にハマったゲームに関する話をしてもらおう新連載「ファーストインビテーション」。記念すべき第1回目は、本誌vol.001からご登場いただいている渋谷洋一氏に話してもらった。

QUAKEとの出会い
悪夢の中で繰り広げられた死闘

インターネットからダウンロードしてきた、『DOOM II』の展開に当たる「QUAKE」を初めて立ち上げた時、これは革新的なゲームだと直感した。その後、製品版のQUAKEを手に入れプレイし始めた。すると、なんとEASY、NORMAL、HARDのほかにNIGHTMAREというモードが隠されていることに気付いた。またEASYでもクリアしてないというのに当然のごとく、その悪夢という難易度に挑戦し始めた。

それほど『DOOM』シリーズをやり込んでいなかったおれには、きつかった。めちゃめちゃ、きつかった。あまりにもきつかったので、ここでやめたら一生やらないだろうと思ったほどだ。なので、おれはやり続けた。そのまんま、やり続けた。腹が



NIGHTMAREモードでは、敵は自衛なく攻撃してくる上、なかなか死なない。敵同士が戦い合う場面も見られる

ネクストインビテーション
これに期待!

DAIKATANA

「QUAKE II」では、QUAKEでゲームデザインを担当していたジョン・ロメロが抜けてしまった。そのQUAKE IIがどうなったかという点、リアリティと称した武器チェンジの極めだったというラック、あの有名な近所の世界観、しほしいサウンド、響いているエンジン、ということでは、ジョン・ロメロがゲームの精神的な部分である面白さを具現化していたのか? そんなわけで、むとむとちのな開発で、ジョン・ロメロが作るDAIKATANAに期待している。



ジョン・ロメロによる近所の新作「DAIKATANA」。1989年にリリースされた予定だ

私 が 最 初 に ハ マ っ た ゲ ー ム

ファーストインビテーション

減ったら、リングをかじってすぐ戻り。便意を催したら用を足し、即戻り。腕の痛みや、腰痠をはねのけ、ふと寝てしまっても、意識が戻り次第、歯も磨かず風呂にも入らず、3日3晩、いやとどぐらいだろ、時間の感覚がなくなるほどにプレイし続けた。そして、いつの日か、ついにクリアした!!

着ていたシャツもパンツもすっかりすてて、髪も顔もベタベタで放心状態になっているところ、友人から電話があった。「今、NIGHTMAREをクリアした。めちゃくちゃうまくいったぜQUAKE。どれほどうまくいったか、見せてやる。LAN組んであから、家に来いよ。おまえなんか、ボロぞうさんみたいにしてやるぜ!」

だが、友人には勝てなかった。すでに自分がボロぞうさんになっていたのだ。それこそ、マウスを握るのが精いっぱいといったところだったのかもしれない。あのNIGHTMAREをクリアしたというところで、気が張っていたのだろ。しかし、まさに悪夢だ……。

マルチプレイの戦場で
KILL数を稼ぐ快感

その後、マルチプレイにハマり込んでいく。多国籍多人数ネットワーク対戦。情け容赦ない戦場で、まさにそこにはあった。プッシュして、プッシュして、プッシュしまくる。今日は1000人、明日は2000人、あさっては3000人……。1日にどれだけプッシュできるのか? おれはめちゃめちゃやりまくった。腹減った? うるせー。手が痺れた? 無視。目が痛い? あっそ、ときには閉ざすことすらなくなり、目を見開いたまま、それ目乾くので涙をダラダラ流しながら戦いに集中した。精神力は高まった。だが、肉体は悲鳴を上げた。遊ばせはもろちん、目の黒目の部分には腫れが出始めた。ときに倒れて寝てしまい、幻覚を見たのか、その世にはもういない死んだおやじに顔をけつ飛ばされて、目が覚めることもあった。それでもおれは、やめなかった……。

その後アメリカに二度遠征、全米チャンピオンと対戦。コンベンションにも参加した。何百人ものQUAKERが集まり、ホテルの会場に持ち寄った200数十台のパソコンでLANを組んだ様子は壮観だった。またあの燃え上がるようなゲームに会いたい。次、ハマったら死ぬな、おれ。



QUAKEによって、マルチプレイは爆発的な広がりを見せた。それはQUAKEのマルチプレイで得られる興奮とスリル、そう快楽は大変

渋谷洋一/HIGH-ROLLER

PROFILE

フリーゲームライター。元アスキー編集長。戦いファンと通じる編集者で、元ゲーム情報誌編集者であり、年刊のQUAKERである。QUAKEのやめどきで身体を壊し、バグにハマりながら、仕事から離れ、大切な彼女をなくし、井の中の蛙状態で1か月閉居するも、彼女も食もなくなり、いよいよダメな日々を送り続けるHIGH-ROLLER。変態の日々は、いったいいつまで続くのか?

【OVER THE 100 FPS】

高速ハードディスクを使えば、ゲームのロード時間は短縮するか？

ゲームを快適にプレイするための、ハードウェア環境のパワーアップ方法を紹介する新連載。第1回目は、10月にウエストデジタルが発表したUltra ATA/66対応ハードディスクを紹介する。最大データ転送速度が66MB/秒という、この新規格に対応したハードディスクによって、ゲーム環境はどれだけ快適になるのだろうか。 文/角田 英



【SCSI以上のパフォーマンスを実現した Ultra ATA/66】

最初に、「Ultra ATA」について説明しておこう。Ultra ATAは、ANSI(アメリカ規格協会)で定められた正式なIDE規格ではなく、クアンタムとインテルによって策定された規格である。現在市販されているIDEハードディスクの主流は、このUltra ATA対応製品だ。最大データ転送速度は、これまで33MB/秒であったが、このインターフェースをさらに拡張して、66MB/秒を達成したのが、今回紹介する「Ultra ATA/66」である。Ultra ATA/66は、現在のSCSIハードディスクの主流である「Ultra Wide」の転送速度40MB/秒を大幅に上回り、さらにその上の「Ultra2 LVD」の80MB/秒に迫っている。Ultra ATA/66は、スピードだけでなく、データ転送の信頼性を高め、高度な自己診断機能も備えているのが特徴だ。

ハイエンド指向のゲーマーは、これまでCPUにかかる負荷が少いSCSIハードディスクを選好していた。一方、Ultra ATAで採用されているDMA方式は、システムメモリーとハードディスク間のデータ転送においてCPUを必要としないため、CPUの負荷が大幅に軽減されており、これによってSCSIからIDEへの移行が急速に進んだ。この傾向は、今回のUltra ATA/66の登場によってさらに強まる事が予想される。

【Ultra ATA/66対応 マザーボードは 1999年初旬に登場】

大幅な性能向上が期待できるUltra ATA/66だが、パフォーマンスをいっしょに発揮させるためには、Ultra ATA/66に対応したチップセット(マザーボード)が必要になる。Intel 440BX互換チップセット「Apollo Pro」が、今後、Ultra

ATA/66をサポートする予定だが、実際に対応製品が入手できるのは、1999年第1四半期になりそうだ。ただし、現在販売されているマザーボードを使って、Ultra ATA/66対応ハードディスクを導入した場合、従来までのUltra ATA/33で動作させることは可能だ。

もう一つ注意したいのは、ケーブルの規格だ。コネクタは従来のIDEケーブルと同じ40Pinだが、ケーブルは信号線とGNDが対になった80芯のものが推奨されている。この新ケーブルは、下位互換性があるため、現行のUltra ATA/33対応ハードディスクを接続することも可能で、従来のケーブルに比べて、データ転送時の信頼性が高まっている。

【ゲームマシンに最適な大容量ハードディスク】

では、実際のパフォーマンスはどの程度のものなのだろうか。今回、評価に使用したのはウエストデジタルのUltra ATA/66対応ハードディスク「WDAC2B400」(8.4GB)だ。製品ラインナップの中には、容量が4.3GBから最大13GBのドライブまで用意されており、市場予想価格は8.4GBのものが3万2,000円、13GBのものが4万2,000円となっている。

ベンチマークテストの項目は、「WinBench 99」のDisk Access TimeとDisk Transfer Rateの二つだが、このほか「DIABLO」を使ったテストも行った。計測方法は、CD-ROMユーティリティソフト「CD革命/Virtual Ver.3.0」を使って、DIABLOのプログラムをすべてハードディスクにコピーし、キャラクターがダンジョンの入り口から地下1階に降る際の、データの読み出しにかかる時間を比較した。通常であれば、CD-ROMから読み込んでいるデータを、ハードディスクから読み込んでいるというわけだ。また、パフォーマンス比較

型番	WDAC2B400	WDAC313000
記憶容量	8.4GB	13GB
ディスク枚数	2	3
市場予想価格	3万2,000円	4万2,000円
インターフェース	40Pin IDE	
回転数	5400rpm	
バッファ容量	512KB DRAM	
最大データ転送速度	66MB/秒 (Ultra ATA/66)	
平均シークタイム	9.5ミリ秒	
フルストロークタイム	19.5ミリ秒	
トラックジャンプタイム	2.0ミリ秒	
問い合わせ先	シネックス(http://www.symex.co.jp)	

のために、Ultra ATA/33に対応したマックスストアの「DiamondMax 2160」(8.4GB)、Ultra2 LVD SCSIに対応したアイ・ビー・エムの「Ultra star 9ES」(4.5GB)の結果も併記した。当テストで使用したマザーボードは、Ultra ATA/66に対応していないため、WDAC2B400はUltra ATA/33で動作させている。

結果を見ると、WDAC2B400が期待どおりの計測値を出した。Disk Access TimeでUltrastar 9ESが高い結果を出しているが、Ultra2 LVD SCSIハードディスクの市場価格(1GB当たり約7,000円)と容量を考えると、Ultra ATA/66対応ハードディスクのほうがゲーム用途に向いているといえよう。IDEハードディスクの市場価格は、1GB当たり3,000~5,000円にまで下がっているため、今や1GB以上のハードディスクが気軽に購入できるようになっている。また、Ultra ATA/66に対応したマザーボードが出荷されれば、今以上のパフォーマンスを発揮するのは確実だ。1998年末から1999年初頭にマシンのパワーアップを考えているなら、8GB以上のUltra ATA/66対応ハードディスクをお勧めしたい

ベンチマークテストの結果

DIABLOの計測値は大きく差が見られなかったが、CD革命 Virtualを使った場合とCD-ROMドライブ(32倍速)から読み込んだ場合では、2秒以上の差が見られた。

計測ソフト	WDAC2B400 Ultra ATA/33	DiamondMax 2160 Ultra ATA/33	Ultrastar 9ES Ultra2 LVD SCSI
WinBench 99 (Disk Access Time)	17.2ミリ秒	18.1ミリ秒	13.3ミリ秒
WinBench 99 (Disk Transfer Rate, Beginning)	13100KB/秒	11600KB/秒	13000KB/秒
WinBench 99 (Disk Transfer Rate, End)	9100KB/秒	7930KB/秒	8030KB/秒
01ABLO (CD革命/Virtual Ver.3.0)	7.27秒	8.03秒	7.21秒

計測環境(CPU: Pentium II 300MHz、メモリー: SDRAM 128MB、OS: Windows 98)



ゲームのCD-ROMを丸ごとハードディスクに記録できる便利なユーティリティだ。最新版のVer.3.0は、従来のCD-ROMを入れ替えて使用するソフトにも対応している。価格は1万2,800円。

問い合わせ先
アーク情報システム
03-3234-0604

Play Online MAC館

今月から始まったこのコーナーでは、Macユーザーがネットワークゲームを楽しむために役立つ情報を毎月紹介していく。第1回となる今月は、「UNREAL」だ。Mac版でWindows版プレイヤーと対戦する時の注意点、勝利を収めるためのノウハウを2号連続で紹介する。今後、どんなゲームが登場するかお楽しみに。
文/吉田彦彦

第1回

UNREAL (Part I of II)



表記の違いが混乱を招く まずはバージョンをそろえよう

Macゲーマーにとって、PC/AT互換機のゲーマーと対戦できるかどうかは、やはり気になることだろう。結論を言ってしまう「UNREAL」ではWindows版とMac版のクロス対戦はできない。ただし、異なるバージョン間の対戦はできない仕様になっているので、両方でバージョンをそろえておくことが必要となる。

ところが、Mac版とWindows版では、バージョン名の付け方に違いがあり、これが事態をややこしくしている。Windows版は2XXというバージョン名になっているのに対し、Mac版は1.X.Xになっているのだ。そのため、一見しただけでは、Mac版のどのバージョンがWindows版のどのバージョンに対応しているのかわからない。そこで、双方のバージョンの対応がどうなっているのか、表1に整理してみた。

表1から分かるように、Mac版のVer.1.0.2β1

表1 UNREAL各バージョンの互換状況

Windows版	互換性	Mac版
216	←→	1.0
217	←→	1.0.1β1
218	×	なし
219	←→	1.0.2β1

※12月1日現在、Windows版Ver.220β1
近日リリース予定

は、Windows版Ver.219で立ち上げたゲームに参加することはできる。Ver.216、Ver.217、Ver.218で立ち上げたゲームにはできない。ほかのバージョンでも同様である。また、Mac版同士でも、1.0、1.0.1β1、1.0.2β1間の互換性は無く、それぞれ同じバージョンにそろえないと対戦できなくなっている。なお、Mac版のアップデータパッチは、Mac版への移植を行っているWestlake Interactive社のホームページ (<http://www.westlakeinteractive.com/download.html>) からダウンロードできるようなっている。

CONNECTING (F10 CANCELS):
UNREAL // 208.8.193.1 / INDEX.UNA

この画面のまま待つと待たされていたら、それはサーバーがトラブルを起こしているか、バージョン間の互換性が無い。EgoカーがF10キーを押してさっさとキャンセルしよう。時間と通信負荷の軽減だ

サーバーの状態が一目で分かるUnreal Finderを活用せよ

Mac版のUNREALは、Windows版から移植されているため、どうしても最新パッチのリリースが遅れがちだ。そのため、Windowsで立ち上げているゲームサーバーがバージョンアップしてしまうと、Mac版では参加できなくなるといふ悲しい現実に立ち向かわなくては行けない。

問題は、接続が失敗したときに、参加できない理由を示すエラーメッセージが出ないことだ。昨日まで無事参加できたサーバーも、バージョンアップされてしまうと、CONNECTINGというメッセージがたまに参加できなくなる。バージョンアップにこちらが気づくまで、延々待たされるといふ悲惨な目に合うのだ。

そこで利用したいのが、製品版に同梱されている「Unreal Finder」というアプリケーションだ。このアプリケーションは、任意のサーバーのバージョン、現在対戦中の人数、その名前、マップ名、対戦ルールなどが接続前に分かる便利なツールだ。

また、IPアドレスの入力の煩雑さも省ける。UNREALから接続する場合は毎回入力する必要があるが、Unreal FinderではIPアドレス

を登録することできる。また、サーバー名をダブルクリックするだけで自動的にUNREALが立ち上がり、参加できるといふ便利なランチャー機能もあるのだ、ぜひ利用しよう。

使い方も非常に簡単で、サーバー一覧から任意のマップを選んでダブルクリックするだけである。ただし、どのサーバーを選んでもいい対戦ができるわけではない。快適な目標状態を楽しむには、いちばん吉の「Resp(ms)」という欄に注目する必要がある。

ここに表示されている値は、自分のMacとゲームサーバー間で情報(パケット)が往復するのに要する時間(マイクロ秒)、PING値を表しているのだ。すなわち、数字が小さければ小さいほど、タイムラグが少なく快適な対戦ができるということの意味する。快適に対戦するためのPING値の目安を表2にまとめた。PING値の低いサーバーで、またにも動けないままポコポコにやれることの無いよう、マルチプレイ時の参考にしよう。

3月号では、Mac版でWindows版プレイヤーと互角に戦うための設定や、必要なハードウェアについて説明しよう。



表2 PING値とマルチプレイの快適さ

PING値	状態
100未満	シングルプレイと変わらない快適なプレイが楽しめる
100-200	多少ラグはあるものの、快適にプレイ可能
300-400	かなりコマ落ちがある。快適なプレイは難しい
500以上	まったく対応に追いつかない。ほかのサーバーを探す

まさに、非現実的なほどに美しいUNREAL。マルチプレイでこの美しい世界を動かすには、相当良い回線環境が必要だ



リスト中央辺りにgomenverという欄があるが、これがサーバーのバージョン名だ。この数値が216と書かれているので、Ver.219であることが分かる



サーバー一覧には、左からサーバー名、対戦中の人数/参加できる人数、IPアドレス、マップ名、対戦ルール、PING値が表示されている

TECHNICAL EDGE

今号からのTECHNICAL EDGEは、新製品を実際に使用してみたレビュー形式でお届けする。最初の製品は、1999年春に発売されるフォースフィードバック対応のゲームコントローラー2機種だ。レーシングゲームにはまっているゲーマーは、要注目製品だ。文/角田一美

新製品レビュー

USB接続とフォースフィードバックに対応した WingMan Formula Force

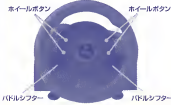
実事に近い走行感を体感できる ステアリングホイール

マウスやジョイスティックの専門メーカーロジクールから、フォースフィードバック機能を備えたステアリングホイール「WingMan Formula Force」が発売された。このWingMan Formula Forceは、キー割り当てが自由に行える四つのボタンと、シフトチェンジに便利な二つのパドルシフターを装備している。アクセル/ブレーキ用のペダルもセットになっており、レーシングゲームファンには見逃せないコントローラーだ。

ホイールのグリップ部をコーティングしているラバーの手触りは、実際のレーシングタイプのステアリングの感触にかなり近い。フォースフィードバックがわからない状態でも、ハンドル操作には一定の重さがあり、これだけで多少なりともリアリティを感じる。

製品に添付するレーシングゲーム「F1 RACING SIMULATION」をプレイしたみたが、ゲーム中の操作感とはかなり良好だ。フォースフィードバックがつかない状態でも、回転角度に応じた反力がわかるが、この力がとても自然で、操作をしていて違和感がない。さらに、コーナーでステアリングを切り込んだ時に、真りの抵抗感は実車に近い。とくに高速域で細かく左右にとられたハンドルの修正感覚が、スピードに乗って走行している気分にかけてくれる。振動パターンがやや制限的なのが気になるものの、コーナーブロックに乗り上げた時、ダートに車輪が落ちた時に伝わってくるハンドルの振動は、ゲームのリアリティを高めてくれる。

敢えて言えば、クラッシュ時のキックバックが軽すぎる点。車速に対応してステアリングの重さが増えるような点は、プレイ中に不満を感じた。ただし、これはゲームプログラムの設計の問題であらう。逆にいうと、プログラム側の対応次第ではこのような動きも実現可能ということだ。



ハンドル中央にある四つのボタンは、アクションや計数の表示の切り替えなどに割り当てられるようになっている

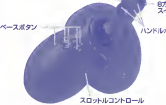
セットのペダルは、フォースフィードバック機能を持っていない。それにしても、ペダルは軽すぎず。いかにも「おもちゃ」といった感じは否めない。アクセルペダルは、軽く踏み込んだつもりでも、いきなりトリップスピードになってしまう。ステアリング部の出来が非常によいだけに、残念だ。

ケーブル駆動方式のフォースフィードバックジョイスティック

ステアリングホイールと併せて発表された「WingMan」も、同じくフォースフィードバックに対応したジョイスティックだ。同製品は、同社の「WingMan Extreme Digital」にフォースフィードバック機能を搭載したもので、Immerision社のi-Force 2.0 APIに対応している。8方向ハットスイッチ、スロットルコントロール、および九つのプログラマブルボタンを持つ。グリップ部は従来のWingManシリーズから継承したフィット感重視の形状を採用。全体に丸みを帯びた作りで、筐体の幅が約40cmとかなり大きいため、デスクトップのスペースには十分な余裕が必要になる。

フォースフィードバック機能については、ほかの製品が採用しているギア駆動ではなく、ケーブル駆動のシステムを採用している。これにより、従来のダイナミックな振動に加え、エンジンの振動など、微細な動きが再現可能で、最大1ポンド(0.45kg)のフォースを発生させる。

フォースフィードバックに対応したシューティングゲーム「インカミング」で実際に使ってみたところ、自機からミサイルを打つ際の、細かく振動がリアルだ。特に、敵機から攻撃を受けた時の衝撃は強烈で、かなりインパクトが強い。反面、連発物との衝突や落下時の衝撃はそれほどでもなく、ゲーム画面やサウンドから感じる迫力とのギャップがあった。ただし、これもゲームプログラム側の対応の問題である。



本体中央にあるベースボタンは、プレイシミュレーションのヘッドアップディスプレイの切り替えやアラートの上げ下げに使える

WingMan Formula Force



ステアリングホイールとペダルのセットで、価格は3万円

WingMan Force



USBとシリアルポートのどちらにも接続可能で、価格は3万円

フォースフィードバック機能搭載ジョイスティックと言え、マイクロソフトの「SideWinder Force Feedback Pro」が定番だ。好みの問題ではあるが、微細な振動まで伝える臨場感、という点ではWingMan Forceの方が上だ。

今回紹介した二つのゲームコントローラーは、フォースフィードバック機能を持たない製品と比較すると、その臨場感には比較にならないほど素晴らしい。ビジュアルやサウンドの飛躍的な向上に加えて、「フォース」の要素が加わったことで、ゲームプレイ全体のリアリティは大幅に高まった。フォースフィードバック機能搭載デバイスをまだ試したことのないには、是非感じてほしい。一度手にとったら絶対に手放せないほど、魅力がある。



ゲームコントローラーのプロパティにあるデスクトッププログラムは、是非試してほしい。ここで体感できる振動がかなりリアルといえるだろう

製品情報
WingMan Formula Forceの接続ソフト
MOTORHEAD
F1 RACING SIMULATION
WingMan Forceの対応ソフト
REDLINE RACER
WARRIORS 01
FRIDSPACE THE GREAT WAR
出荷価格 15980円(税別)
問い合わせ 03-5550-6490

パソコンを自作するユーザーが多い雑誌の読者には是非とも紹介したいのが、このマザーボードだ。膨大なマシンリソースを食うゲームマシンにとって、拡張性は最優先の条件だ。このマザーボードは、クロックアップによるパフォーマンスの向上、多くのPCIスロットを使った機能の拡張など、ヘビーゲーマー垂涎の製品といえる。クロックアップを試した結果も掲載しているため、自作時の参考にしてほしい。

ベースクロック150MHzが設定可能な驚異のマザーボード FW-6400GXR/150/WS

9種類のベースクロックが設定可能な世界最速のマザーボード

今回取り上げたフリーウェイの「FW-6400GXR/150/WS」は、単なるSlot1対応マザーボードではない。チップセットにIntel 440GXを採用し、Pentium II Xeonプロセッサが搭載可能なSlot2も装備している。そして、このマザーボードの最大の特徴として、ベースクロックが最大150MHzまで設定できることが挙げられる。

設定可能なベースクロックは、66MHzから150MHzまで9通りだが、124MHzと133MHzでは、PCIのクロックを1/3と1/4に設定可能、140MHzと150MHzではPCIクロックが強制的に1/4に落ちる。このPCIクロックの設定のおかげで、ビデオカードやSCSIカードといったPCIカードの動作が安定し、安心して100MHz以上の設定にチャレンジできる。配慮されている。そのほか、Pentium IIやCeleronの倍率設定プロテクトを外す機能を持っているため、Celeron 300AMHzを使って124MHz×3(372MHz)といったユニークな設定が可能だ。

今回テストした製品では、BIOSでI/O電圧の変更が可能だが、クロックアップの際に役立つコア電圧の変更ができないのが残念だ。近々登場するバージョンアップ版では、コア電圧の変更にも対応するようだ。

簡単にクロックアップが試せる親切設計が魅力

今回はこのマザーボードに、Celeron 300AMHzとPentium II 400MHzの二つを搭載して、オーバークロック設定によるパフォーマンス向上を試す。

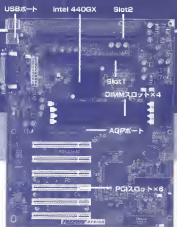
つた。CPUはどちらでもリテール版を使い、ハードディスクはUltra ATA/33対応ドライブ、メモリーはPC100対応SDRAM 128MB(CL2)を使用し、ビデオカードはクロックを落とせるP3i版を使った。BIOSによる、クロックと倍率設定は非常に簡単で、マニュアルを読む必要はない。

テストの結果は下表のとおりで、今回使用したパーツの組み合わせでは、外部クロック124MHzが上限となり、残念ながら140MHzや150MHzといった設定でのテストはできなかった。テストには、特別なファンやクーラーを使ったり、I/O電圧の変更などを行っていないが、一般ユーザーがクロックアップを試みる場合も、今回のテストで試したクロック設定以上にしないほうが無難だ。オーバークロック設定でCPU、メモリー、マザーボードに致命的なダメージを与える結果にもなる。メーカーは補償していない。

また、Celeron 300AMHzでたまに504MHzの動作に成功したが、どのロットでも500MHz以上の動作が可能なのはなく、450MHz前後では動作しないケースもある。Pentium II 400MHzを使って448MHzで動作させた時は、相当な発熱量であったので、リテール版のクーラーだけで、長時間動作させるのは避けたほうが良さそうだ。

6本のPCIスロットとAGPでマルチユーザー環境にも最適

マザーボードの拡張性についても触れておこう。6本のPCIスロットと4本のDIMMスロットを装備しているため、やや大きめのATXフォームだが、標準的なミニタワーのケースにびたり収まる。そのほかに、USBポート、Ultra ATA/33、Wake On



ベースクロックを124MHz以上に設定するとシステムが不安定になる。異常なクロックアップは、CPUや外部周辺回路を過熱する危険性を持った。じょうぶなままでは無い。なお、外部クロック124MHzと133MHzの調整は、PCIのクロックを1/4に設定している。

LAN、ソフトウェアパワーオフ機能などをサポートしており、最新マザーボードのトレンドはしっかり押さえている。温度計測用のサーミスタが付属しているほか、自己診断ソフトも添付されている。基板の色が赤いというだけでなく、板上の部品配置や構成がよく考えられており、自作しやすい、しっかりした造りのファンクランク上のマザーボードだ。

Xeonプロセッサに対応したSlot2対応マザーボードとなれば、サーバーにも使えるハイエンド向けということになるが、むしろPentium IIのオーバークロック向けマザーとして評価されるだろう。最近の自作マシン用マザーボードの売れ行きは、明らかにオーバークロック設定機能の有無が影響している。オーバークロック用マザーボードとしては、依然としてAbit社の「BH-6」の人氣が高いが、FW-6400GXR/150/WSは3万7,800円という価格から見ても、BH-6あたりのライバルではない。それ以上のグレードを求めるユーザーや高クロックへのチャレンジを求めるユーザーにお勧めしたい。

製品価格

価格 3万7,800円

問い合わせ先 ユーザーサポート 電話 03-3286-1066

■クロックアップとベンチマークテストの結果

Celeron 300MHz

外部クロック×倍率	動作クロック	WinBench 98 Processor Tests 32Bit	QUAKE II Timedemo Routrig Point	QUAKE II Timedemo Default OpenGLモード	補足事項
66MHz×4.5	300MHz	814	1590	31.1fps	
100MHz×3	300MHz	696	1600	33.0fps	
106MHz×3	315MHz	735	1680	34.2fps	
112MHz×3	336MHz	779	1780	35.5fps	
124MHz×3	372MHz	865	1880	34.1fps	
133MHz×3	399MHz	—	—	—	マシンが起動せず
100MHz×4.5	450MHz	910	2400	34.8fps	
106MHz×4.5	472MHz	945	2500	35.5fps	
124MHz×4	496MHz	計算中に停止	計算中に停止	35.1fps	WinBench 98計測中にハングアップ
112MHz×4.5	504MHz	1030	2680	36.4fps	テスト中に異常にハングアップ
124MHz×4.5	558MHz	—	—	—	マシンが起動せず

Pentium II 400MHz

外部クロック×倍率	動作クロック	WinBench 98 Processor Tests 32Bit	QUAKE II Timedemo Routrig Point	QUAKE II Timedemo Default OpenGLモード	補足事項
100MHz×4	400MHz	968	2040	34.1fps	
106MHz×4	420MHz	1030	2140	34.8fps	
112MHz×4	448MHz	1100	2280	35.8fps	
124MHz×4	496MHz	—	—	—	Windows 98が起動せず

テスト環境 (メモリー: 80RAM 128MB、ビデオカード: Viper V330、HDD: W0AC131000、OS: Windows 98)

QUAKE II Timedemoは、640×480ドットで計測

最新デバイスドライバ情報

11月6日から12月3日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。カノープスのPWR128シリーズ、ZXRI28シリーズの最新ドライバは、弊社12月号の特集で紹介したマルチモニター対応ドライバだ。DirectX 6への対応も行われているため、ゲーム環境の向上も期待できそうだ。

ビデオカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
アイ・オー・データ機器	GA-PIB1/PCI、GA-PIH1B/PCI(サポートソフトウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.10	12月2日
URL: http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gap2.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-V0B16シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows 95/98	Ver 1.10A	11月20日
URL: http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-V0B16シリーズ(サポートソフトウェア)	Windows NT 4.0	Ver 1.10A	11月20日
URL: http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
アイ・オー・データ機器	GA-V0B16シリーズMiniGLインストーラー	Windows 95/98	Ver 1.48	12月1日
URL: http://www.iodata.co.jp/lib/graphics/gavdb16.htm				
カノープス	Power Window NX/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/nx4vc.htm				
カノープス	PWR128A GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128a.htm				
カノープス	PWR128A GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128a.htm				
カノープス	PWR128P GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P GTV(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	PWR128P/4VC(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/pwr128p.htm				
カノープス	ZXR128A GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/zxr128a.htm				
カノープス	ZXR128P GT5(マルチモニター対応ドライバ)	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0279-2.00.06	11月16日
URL: http://www.canopus.co.jp/download/zxr128p.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows NT 4.0	Rev 1.05	11月25日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee	Windows 95/98	Ver 1.06	11月18日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster3D II	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0205	12月1日
URL: http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-3d2.cfm				
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	Monster Fusion 2100	Windows 95/98	Ver 4.10.01.0211	11月30日
URL: http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html				
メルコ	Wi-PPS(PC/AT互換機用)	Windows NT 4.0	Ver 1.30	12月3日
URL: http://www.melcoinc.co.jp/ga/multi_v.html#WiPPSATN4				
メルコ	Wi-PPS(PC-9821用)	Windows NT 4.0	Ver 1.30	12月3日
URL: http://www.melcoinc.co.jp/ga/multi_v.html#WiPPSPCN4				
Matrox Graphics	Millennium G200	Windows 95/98	Ver 4.50(Beta2)	11月26日
URL: http://www.matrox.com/mga/web/drivers/latest_drivers/ftp_mllg2_w95.htm				
Matrox Graphics	Mystique G200	Windows 95/98	Ver 4.50(Beta2)	11月26日
URL: http://www.matrox.com/mga/web/drivers/latest_drivers/ftp_myst2_w95.htm				

サウンドカード

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI128 for OOS/V	Windows 95/98	Ver 4.05.1205	11月26日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				
クリエイティブメディア	Creative ENSONIQ AudioPCI/AudioPCI64	Windows NT 4.0	Ver 4.10.16	11月22日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				
クリエイティブメディア	Creative Sound Blaster PCI64 for OOS/V	Windows 95/98	Ver 4.05.1051	11月21日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				
クリエイティブメディア	Sound Blaster 16/32/AWE32/AWE64 Gold for OOS/V	Windows 95/98	Rev 16	11月21日
URL: http://www.creat.co.jp/main/tech/ftp/tpnew.htm				

ダイヤルアップモデム、ターミナルアダプター

メーカー名	製品名(ドライバ名)	対応OS、対応機種	バージョン	更新日
ヤマハ	RTA50i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.02.19	11月24日
URL: http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary				
ヤマハ	RTB01/100i/102i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.00.31	11月8日
URL: http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary				
ヤマハ	RT100i/102i/103i/140i/140p/140e/200i(最新ファームウェア)	—	Rev 03.01.11	12月3日
URL: http://www.rtrp.yamaha.co.jp/cgi-bin/Rev3/rt-binary				
マイクロ波合研究	NetGenesis4(最新ファームウェア)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.104	11月27日
URL: http://www.mri.co.jp/support/nwg4/nwg4fw.htm				
マイクロ波合研究	NetGenesis4(セッティングユーティリティ)	Windows 95/98/NT 4.0	Ver 2.04	11月9日
URL: http://www.mri.co.jp/support/nwg4/nwg4set.htm				

BACK STREET, USA

鹿撃ちゲーム、DEER HUNTERがメジャーになるまで

現アメリカ副大統領のアル・ゴア氏がインターネットハイウエー構想を公表してから久しいが、その構想には日本からでは見えてこない風景が広がる……。そんな風情でこのコーナーを始めるつもりだったが、パソコンやインターネット市場という視点から考えると、われわれゲーマーこそが裏街道に属する“少数派の巨人”にすぎないのかもしれない。いきなり逆説的結論に達してしまっただけ、今回はわれわれにはとうてい理解できない鹿撃ちゲームの真実に迫ってみた。

文/奥谷海人

検証① 1998年度ナンバーワンのヒット作

だがなんとやろうと、今年いまだの売り上げを記録したゲームは「DEER HUNTER」である。発売後1年余りの現時点(1998年12月)で、総販売数が100万本以上¹⁾なのだ。同時期に発売されたコアゲーマー向けのゲームでは、「QUAKE I」²⁾と「STARCRRAFT」³⁾がろうじて肩を並べるくらいである。発売元のWizardWorks社(GT Interactive社系列)だけでも、「DEER HUNTER'S EXTENDED SEASON」「DEER HUNTER'S COMPANION」の2作のアドオンソフトと、「ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER」「BIRD HUNTER WATERFOWL EDITION」「SPORTING CRAY」の2作品目じょうを狙った多数のゲームを市場に送り込み、大きな成果を生んでいる。1998年10月に発売された「DEER HUNTER II」は初週出荷で50万本に達し、本誌今号のランキング(p.045参照)でも、すでに1位に躍り出ている。DEER HUNTER自体もまだトップ15にランクしている。この好調な売り上げの秘密はいったい何なのであろうか?

検証③ 切り詰められたゲーム開発費

DEER HUNTER制作当時、開発元のSunstorm Interactive社の従業員は2名だった。アルバイトの大学生を含めても、たったの3人という少数精鋭部隊である。このゲームに費やした開発費用は、なんと今どき、7万5,000ドル(900万円)程度⁴⁾で、企画段階を含めても、3ヵ月というスピードで仕上げられている。単純計算で2000万ドル(24億円)の売上があったことになり、たかが20ドル程度のゲームとはいえ、そのコストパフォーマンスの高さには驚かされる。しかも、その後1年で、先に挙げた類似ゲームを作り上げているのだ。

初めてこのゲームを知った時は、「よほどのハンティングマニアが作ったんだな」と筆者は考えていたが、このゲームを企画したジェームス・ボア氏は、制作前にはハンティングに何の興味も持てなかったという。確信的に世に送り出されたゲームなのである。

検証② バリュースoft市場を開拓

DEER HUNTERが売れた理由は偶落ではない。WizardWorks社は、1996年に発売して以来、初期発売価格で19.99ドルという“バリュースoft”という分野を形成。また一方では、大手の巨大チェーンストアWALMART⁵⁾と組んで新しいマーケットの発掘に成功している。つまり、ターゲットとなっているのが、19.99ドルという安い価格設定に魅せられて衝動買いをする、週末に家族サービスでいいやい買物に付き合われている中年のおっちゃんたちなのだ。

もともと家庭にパソコンが完全に普及しているアメリカでは、一般ユーザー層の比率が驚くほど高い。管理職でコンピューターが使えない人など物笑いの種にされるだろうし、学生でも教授や先生からフロッピーでの論文や宿題の提出を強要されることも多い。心臓ゲームが好きではないというパソコンユーザーにとって、DEER HUNTERが“息つけるエンターテインメント”となり得たということを考慮しなければ、なぜ「MYST」⁶⁾が発売から5年たった今でもトップチャートに君臨し続けているかを理解することはできないだろう。“ゲーマー向けに作られたゲームではない”というところにDEER HUNTERの持ち味があるのだ。



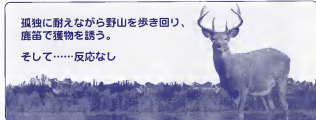
DEER HUNTERの画面。ビデオ取り込み機能は対戦相手にも見えないが、狙いはいい。狙いを強要されるゲームプレイが受けたのかも知れないが、せめてフォースフィードバックに対応すればいいのにと思うのは筆者だけだろうか?



DEER HUNTER IIのパッケージ。少し豪華になったように見えるが、中身は従前のCD-ROMと26ページ分のマニュアル、そしてレジスチレーションディスクと並行品のみ。箱裏まで動かしれば裏表を替えるのだ。

孤独に耐えながら野山を歩き回り、
鹿笛で獲物を誘う。

そして……反応なし



※1 1998年10月5日に出されたWizardWorks社のプレスリリースより
※2 日本でいうダイエーのようなもの(ホームページ: <http://www.wal-mart.com/>)

※3 1992年に発売し、いまだに売れているグラフィックアドベンチャーゲーム。アメリカではこの続作のセールスを(業界の)標準上と野山でいる。
※4 11万126円で計算

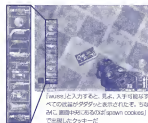
SiN

メーカー:P&A

兵器出現コマンド公開 完全武装で突入せよ

浪手な銃火器をバンバン撃てる「SiN」。だけど、その快感は、ステージが進んで火力の大きい武器が手に入ってからのこと。ちょっと待て、俺たちは戦いのプロ組織だ。なのに、なんでもわざとMagnum一つで突入しなきゃいけないの?

そんな疑問が浮かんだら、さっそくこのコマンドを試してみよう。まずは、プレイ中に「半角/全角」キー(英語キーボードの場合はチルダキー)を押してコンソール画面を表示させる。続いて「spawn heligun」と入力すれば、なんとヘリに備え付けの機関銃が空から落ちてきて使えるようになる。さらに「wuss」とタイプしよう。ほら、画面にスラリと武器が並ぶぞ。弾薬も無限にある。これなら、火薬のおいしさをブンブンさせながら、思う存分戦えるだろう。



「wuss」と入力すると、ええ、入手可能なすべての武器がタタタと表示される。ちなみに、画面中央にあるのが「spawn cookies」で生成したクッキーだ。



「wuss」と入力すると、画面にスラリとヘリ上の機関銃が落ちてくる。しかも、威力に敵の体は負けてしまうのだ。うげ。

SiNのチートコマンド一覧

superluzz	無敵モード
wuss	すべての武器を入手
health 999	体力が999になる
wallflower	敵が攻撃してこなくなる
nocollision	壁をすり抜けモード、敵はこちらに気づかない
wallflower	敵がこちらに気づかなくなる
spawn (武器名)	入力した武器が出現
spawn heligun	ヘリの機関銃が出現
spawn reactiveshield	無敵アイテム、Reactiveshieldが出現
spawn rockets	Rocket Launcherの弾が出現
spawn coin	coinが出現
spawn health	health packが出現
spawn cookies	クッキーの箱が出現
spawn laneflare	レンズフレアが目の前に現れる

いかに野郎なチートコマンド

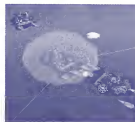
STRATSPHERE

メーカー:Ripcord Games社

浮遊遊を包む青い光 バリアーコマンド発見

砲撃戦よりも、体当たり戦が気持ちいい「STRATSPHERE」は、WallやSpikeの無いところへ突っ込まれると、壁がボロボロと崩れてしまうのが泣き所。そこでおめしたいのがこの技だ。リターンキーをたたいてチャットモードに入り、「@ARMORED BLUE」とタイプする。攻撃を受けた瞬間、青いドーム状のシールドが岩全体を包み、あらゆるダメージから守られる。こちらからの攻撃は可能だ。ただし、一定時間が過ぎると消えてしまうので気をつけよう。

攻撃用のチートコマンドのお勧めは「@NO ONE CAN TOUCH ME」だ。初期の武器でも、敵の搭載ユニットを一撃で破壊する威力がある。その反面、エネルギーチャージが必要で、連射が効かなくなってしまう。敵が接近しているときは、確実に当たらないと思われ反撃を受けるぞ。



青い光のドームを飛ばす。これで敵の攻撃を受けられなくなる。バリアが壊れるまでに、4秒は保たれるぞ。



こちらが「@NO ONE CAN TOUCH ME」で火力を上げてみたところ。高射撃と大きなダメージが出る。

STRATSPHEREのチートコマンド一覧

@ARMORED BLUE	バリアーモード
@NO ONE CAN TOUCH ME	スーパーキャンセーションモード
@MISTER FREEZE SAYS STOP	コンピュータ戦艦船が止まったままになる
@SHOW ME THE RESOURCE	全資源が5万増える
@GIVE ME THE ROCK	Rockが5万増える
@MORE ORE FOR LESS	Oreが5万増える
@MORE GREEN FOR ME	Crystalが5万増える
@TALL TOWERS	高さ100%の砲台がちょっと伸びる
@TECHNO FREAKS	Tech Levelが上がる
@I GOTTA SEE MORE	レーダーの広範囲表示
@GIVE ME A CLOSEUP	レーダーの拡大表示
@WEASEL WEASEL WEASEL	勝利してミッション終了
@I WANT TO LOSE NOW	敗北してミッション終了
@BAM BAM BAM	一度に数発の射撃
@WHOOSH BY THEM ALL	高速に移動できる

CENTIPEDE

メーカー:Hasbro Interactive社

シューティング慣れない人にお勧めの超スローモード

ニコロニコ動くムカデを撃ちまくる「CENTIPEDE」には、ゲームのスピードを遅くするコマンドがある。やり方は、使いたいコマンドをタイプしてEnterキーを押すだけで。簡単でしょ。

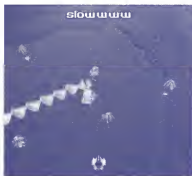
スローモードは4段階あって、「slow」「sloww」「slowww」「slowwww」と、いかにも遅そうだ。wが多いほどスピードは遅くなっていく。ちなみに、最も遅い「slowwww」では、ムカデが1秒ずつコマ送りになってしまうのだ。

さて、次からのチートは危険だったし、操作が難しかったりするので、「wimp」で無敵になってから試してほしい。まずは、景気良くムカデをバニバン出現させる技「pede」。このコマンドを入力するたびにムカデが増える。しかも、増える場所は自機の真横。無敵じゃないとすぐにやられちゃう。

次に、地面を埋め尽くすムカデに追い落とされてしまったり、上空から爆弾を落としてくるハエをどうしてもやっつけたい人へ贈る「fly」。通常は地面すれすれのところしか飛べないが、なんと、自分もハエのように空を飛び、自由に空に動けるようになる。試しにハエを追いかけ撃てたら撃墜できちゃいました。気をつけてほしいのは、「fly」のときは操作が変なことになる。矢印キーで進行方向を決め、Aキーが前進、Bキーが後退となる。また、視点はプレイヤービューに固定だ。さあ、ファンタジックな箱庭ワールドを制するのだっ。

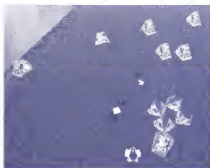
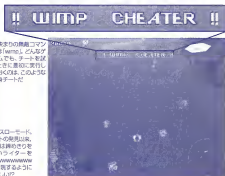
CENTIPEDEのチートコマンド一覧

wimp	無敵モード
getalife	ライフが無限(?)になる
pede	入力することムカデが増える
fly	flyモードのオン/オフ
robot	自動操縦。勝手に動いてくれる
slow	ゲームスピードが少し遅くなる
sloww	もっと遅くなる
slowww	かなり遅くなる
slowwww	とても遅くなる
normal	普通の速度に戻る
close	「ママが来た」コマンド。一瞬にしてゲームを中止し、Windowsのデスクトップに戻る。



四半秒の無敵コマンド「wimp」。どんなゲームでも、チートを使わずに最初に実行しておくのは、このような優良チートだ

これが超スローモード。このチートの使用以降、敵軍側では弾めさるを守らないワライター「slowwwwww」を「slowwwwww」だと表現するようにになったらしい??



「pede」でムカデを量産してみた。弾ではキリノコになってしまうので、流をツアと戦わしつとキリノコに動いて動けなくなってしまうぞ



ハエの速いために、「fly」で飛びまわつた。カフツのり世界なので、飛んでいると景色も楽しめる。さあ、ハエを撃墜しよう



GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/中島 渉



マイクロソフトの「Combat Flight Simulator」で質問です。インターネット上で配布されている追加機体データで遊びたいのですが、導入の仕方が分かりません。ダウンロードはしたのですが、この後はどうすればいいのでしょうか？

(石川 崇・倉持 健)

FS95以前のデータをFS98用に交換するFlight Shop Converter 98。操作は非常に簡単で、交換したいデータを指定するだけでOKだ。FS98を持っている場合は、ぜひ使ってみよう



マイクロソフトのFlight Simulatorシリーズは、オリジナルの機体のほかに、ユーザーが作成した機体データや地形データを導入して遊べることが魅力の一つです。

現在、インターネット上でたくさんの機体データが配布されていますが、「Combat Flight Simulator」(以下、CFS)にそのまま導入できるものと、そうでないものがあります。

CFSは、「Flight Simulator 98」(以下、FS98)とデータの互換性を持っていますので、FS98用とCFS用の機体データを利用できます。その場合は、解凍してできたフォルダを、ゲームフォルダの下にある「AIRCRAFT」というフォルダにコピーすれば、使えるようになります。一方、「Flight Simulator 95」(以下、FS95)以前のデータには互換性がありません。



追加機体の三翼機でヨーロッパの空を飛ぶ。追加データの導入方法をマスターすれば、無限の機体であらゆる空域を楽しむことができます

どのタイトルに対応しているかは、たいていホームページに書かれています。また、機体データの中に「AIRCRAFT.CFG」というファイルがあれば、FS98に対応したデータだと分かります。

なお、FS95以前の機体データをCFSで利用したい場合は、FS98用に交換しなくてはなりません。「Flight Shop Converter 98」という変換用のツールがマイクロソフト(アメリカ)のホームページで配布されていますが、11月末現在、FS98専用となっています。CFSでは使えませんが、今後、パッチや新たなツールで可能になることはじゅうぶん考えられます。

なお、これらの機体データを使っているプレイは、マイクロソフトのサポート外となっているので、個人の責任によって行ってください。



「QUAKE II」のマルチプレイで、デスマッチのマップが読めず、対戦に参加できません。どうすればいいのでしょうか？ (兵庫県・宮本和彦)

これにはいくつかの問題が考えられます。一つには、「QUAKE II」を購入後、パッチを当てていない場合です。この場合には、最新のパッチを導入することで問題は解決するでしょう。また、デスマッチマップはVer.3.12のパッチで追加されたので、それ以前のパッチしか当てていないときは、オリジナルのマップを使用することができないのです。

現在、Ver.3.20が最新のパッチです。このフルパッチを導入することで、この問題は解決します。また、マルチプレイでのゲームスピードの改善や、

デスマッチ用の公式マップには、Q2CM1～8の8枚のマップに、Ver.3.15で追加された「match1」がある



modelと呼ばれるキャラクターデータの利用など、追加される機能も多くあります。このため、常に最新のバージョンをチェックしておきましょう。ちなみに、Ver.3.20はVer.3.19のサーバーでも接続できますが、そのほかの場合、同じバージョンでないと各サーバーへの接続ができません。

次に、最新パッチを当てているにも関わらず、マップが読めない場合です。この場合は、正しい



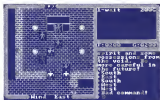
メニュー画面の「MULTIPLAYER」→「Player Setup」→「Download Options」で自動ダウンロードのオプションが任意に設定できる

最新パッチVer.3.20のダウンロードサイト
ftp://ftp.idsoftware.com/quake2/beta/q2-3.20-x86-full.exe

フォルダにマップファイルが存在しないと考えられます。QUAKE IIのゲームフォルダ(YBASEQ2)の下にマップファイルを格納するフォルダ(Ymap)があります。この場所にデスマッチ用のマップファイル(拡張子.bsp)をコピーすればマップを読み込めるのです。

また、サーバーが使用しているマップファイルを宮本さんが持つておらず、かつ自動ダウンロードがオフになっている場合もあります。Player Setup

「ULTIMA COLLECTION」には、ULTIMAシリーズの前身とも言える「AKALABETH」からULTIMA VII: PAGANまで10作品が収録されている



「ULTIMA: QUEST OF THE AVATAR」本作からシリーズに追加された「Virtue」の概念など、UOの世界には、ULTIMAの世界観が有所にもちこめられている

Q ULTIMA ONLINE(以下、UO)からULTIMAの世界に入ったのですが、今までのストーリーや世界観、UOの位置付けが良く分かりません。(東京都・梁山阿達)

A ULTIMAシリーズは、全9作にも及ぶ長編RPGです。現在、第8作目となる「ULTIMA VII: PAGAN」までがリリースされており、1999年初頭にはシリーズ完結編となる「ULTIMA X: ASCENSION」が予定されています。

UOは、シリーズナンバーが付けられていません。これは、世界マップや、Virtue(徳)の概念などの世界観がちりばめられているものの、ULTIMAシリーズに属していないことを示しています。ULTIMAの生みの親であるRichard Garriot氏は、ロールプレイングには2通りのものがあると思っています。その一つがシリーズとなっている「主人公型」、もう一つがUOのような「社会生活型」です。前者がシングルプレイを前提としてシリーズナンバーを付けられたもので、マルチプレイを前提としているUOはULTIMAシリーズとは一線を画した位置づけとなっているのです。

さて、シリーズのストーリーですが、I〜IIIは1人の勇者が巨大な悪Mondainに立ち向かうというシナリオでした。IVでは、数人の勇者のパーティーがAvatarになるまでの過程を描いています。しかし、VではAvatarになった勇者たちに新たな敵Shadow Lordsが立ちふさがったのです。これを倒すことに成功したAvatarらは、VI以降で、場所、時間を超越してさまざまな悪と戦っていくのです。これが、ULTIMAシリーズの大まかなストーリーです。発売済みのシリーズのすべてを収録した「ULTIMA COLLECTION」が発売されているので、興味を持っている人はプレイするのもよいでしょう。

また、外伝的な要素を持つ「ULTIMA UNDER WORLD」も2作リリースされています。

Q 「The Rise of Rome」や「GROUND ZERO」など、このころアドオンが盛んに出ています。今後、ほかにどんなものが発売されるのでしょうか？ (神奈川県・市川慎一)

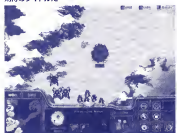
A 1998年には、大作と呼ばれているゲームの続編や、アドオンが数多くリリースされました。今後もその流れは続くと思われ、またリリースが予定されています。

まず、「QUAKE II」では、西部劇の題材としてよく使われる中世アメリカの時代をモチーフした「WANTED! WESTERN PACK FOR QUAKE II」が1999年初頭にP&Aからリリース予定です。

また、剣と魔法の世界を舞台としたアドオン「DAWN OF DARKNESS」が、アメリカで年末に発売されるようです。QUAKE IIはアドオンが数多くリリースされるタイトルですので、今後に期待が持てます。

次に、「STARCRAFT」は、近々発売される「BROOD WAR」のほかにも、Brizzard Entertainment社公認のものが1本、非公認のものが1、2本発売されているようです。

1999年春に発売が予定されているSTARCRAFTのアドオン「BROOD WAR」、数種のユニットが追加された期待のタイトルだ



また、「BALDUR'S GATE」では、タイトルは未定ですが、追加シナリオのリリースがアナウンスされています。その内容によると、2、3ヵ月以内の割合で追加シナリオがリリースされることになるそうです。

ほかにも「UNREAL」には「BRUTALITY」、 「HALF-LIFE」では「TEAM FORTRESS」というアドオンが予定されています。基本的にアドオンは、シングルプレイを楽しむ目的で作られています。マルチプレイにも反映されるものを期待したいところです。

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

CD-ROMの収録内容

付録CD-ROMで美な歴史
ネットワーキングゲーム体験版の使い方

ROOT

BLOOD II	BLOOD II : THE CHOSEN
DELTA FORCE	DELTA FORCE
DEMONSTAR	DEMONSTAR
DESCENT3	DESCENT3ムービー
DOMINANT SPECIES	DOMINANT SPECIES
F-16 MULTIROLE FIGHTER	F-16 MULTIROLE FIGHTER
GIANTS	GIANTS:CITIZEN KABUTOムービー
GRAND PRIX LEGENDS	GRAND PRIX LEGENDS
GRAND TOURING	GRAND TOURING
HEAVY GEAR II	HEAVY GEAR II
JONG	インターネット麻雀「Jong Plugged(ジャン・プラグド)」クライアントソフト
KLINGON HONOR GUARD	STAR TREK THE NEXT GENERATION:KLINGON HONOR GUARD
KNIGHTS AND MERCHANTS	KNIGHTS AND MERCHANTS
MAD TRAX	MAD TRAX
MAHJANG	インターネット ジャン荘「東風荘」クライアントソフト
ODN	ODN接続サインアップキット
PGL	PGL QUAKE II 決勝大会デモ
PLANESCAPE	PLANESCAPE TORMENTムービー
POPULOUS	ポピュラス ザ ビギニング
RATYCOON2	RAILROAD TYCOON II
ROBO RUMBLE	ROBO RUMBLE
SIN	SIN、製品版SIN/バッチVer.1.01
SNOW WAVE AVALANCHE	SNOW WAVE AVALANCHE
TRESPASSER	TRESPASSER
VIPER RACING	VIPER RACING
VR BASEBALL 2000	VR BASEBALL 2000
WARGASM	WARGASM

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対忠補綴について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されている場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否については各ソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

製作経緯について

付属CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破損されるなどの問題が生じても、編集側で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

[READMEファイルについて](#)

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

[DirectXについて](#)

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起るものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうか分からない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

セボートについて

記録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで販売しているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがないソフトもあります。種々な操作方法などについては各ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahooなどの検索エンジンで関連ホームページを検索してご覧になっていただくと、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必要または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

BLOOD II: THE CHOSEN

①付録CD-ROMのBLOOD II フォルダに収録されている[B2DEM.DA.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

DELTA FORCE

①付録CD-ROMのDELTA FORCEフォルダに収録されている[DFDEM03.EXE]をダブルクリックしてください。

OEMONSTAR

①付録CD-ROMのDEMONSTARフォルダに収録されている[DEMONSHR.EXE]をダブルクリックしてください。

DESCENT3ムービー

①付録CD-ROMのDESCENT3フォルダに収録されている[D3WEB215.AVI]をダブルクリックしてください。

DOMINANT SPECIES

①付録CD-ROMのDOMINANT SPECIESフォルダに収録されている[DS.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

F-16 MULTIROLE FIGHTER

①付録CD-ROMのF-16 MULTIROLE FIGHTERフォルダに収録されている[F16DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

GIANTS: CITIZEN KABUTOムービー

①付録CD-ROMのGIANTSフォルダに収録されている[GIANTS_4MIN.AVI]をダブルクリックしてください。

GRAND PRIX LEGENOS

①付録CD-ROMのGRAND PRIX LEGENDSフォルダに収録されている[GPLEDEM.EXE]をダブルクリックしてください。

GRAND TOURING

①付録CD-ROMのGRAND TOURINGフォルダに収録されている[GRANDTUR.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[GT.EXE]をダブルクリックしてください。

HEAVY GEAR II

①付録CD-ROMのHEAVY GEAR II フォルダに収録されている[HG2_DEMO_US.EXE]をダブルクリックしてください。

※プレイするには、3Dアクセラレーターが必要です。
※編集部で確認したところ、一部のマシンでは動作しないことがあります。

インターネット麻雀「Jong Plugged (ジャン・プラグド)」クライアントソフト

①付録CD-ROMのJongフォルダに収録されている[INDEX.HTML]を参照の上、ユーザー登録(無料)をして、インストールを実行してください。

※ユーザー登録にはクレジットカードが必要です(課金はされません)。
※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

STAR TREK THE NEXT GENERATION: KLINGON HONOR GUARD

①付録CD-ROMのKLINGON HONOR GUARDフォルダに収録されている[KHGDDEM.EXE]をダブルクリックしてください。

KNIGHTS AND MERCHANTS

①付録CD-ROMのKNIGHTS AND MERCHANTSフォルダに収録されている[K_D_V092.EXE]をダブルクリックしてください。

MAD TRAX

①付録CD-ROMのMAD TRAXフォルダに収録されている[MAD TRAX.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内のMADDEMフォルダの中にある[MADTRAX.D3D.EXE](Direct3Dバージョン)、もしくは[MADTRAXGLIDE.EXE](Glideバージョン)をダブルクリックしてください。

インターネット ジャン狂「東風狂」クライアントソフト

①付録CD-ROMのMAHJANG フォルダに収録されている[MJSETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌p.028の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

DOON接続サインアップキット

①付録CD-ROMのDOONフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[DDNSIG1.EXE]をダブルクリックしてください。

PGL QUAKE II 決勝大会OEMO

①付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[PTRIP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKE II がインストールされているフォルダの下のBASEQ2\MAPSに解凍してください。

②付録CD-ROMのPGLフォルダに収録されている[W18-1.ZIP]または[W18-6.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで、QUAKE II がインストールされているフォルダの下のBASEQ2\DEMOSに解凍してください。

③QUAKE II の起動後に、[半角/全角]キーを押してコンソール画面を出し、[demomap (デモファイル名).dm2]と入力してください。

例) demomap finalthreshold.dm2
※p.040、041およびp.122、123の記事に詳細が掲載されていますので、併せてご覧ください。

PLANESCAPE TORMENTムービー

①付録CD-ROMのPLANESCAPEフォルダに収録されている[TDRMENT_4X.AVI]をダブルクリックしてください。

ボビウス ザ ビギニング

①付録CD-ROMのPDPULDUSフォルダに収録されている[PDP TDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

RAILROAD TYCOND II

①付録CD-ROMのRATYCOND2フォルダに収録されている[SETUPEX.EXE]をダブルクリックしてください。

ROBO RUMBLE

①付録CD-ROMのRDBO RUMBLEフォルダに収録されている[RDBODEMO.E.EXE]をダブルクリックしてください。

SIN

①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[SINDEMO 2J.EXE]をダブルクリックしてください。

製品版SIN/パッチVer.1.01

①付録CD-ROMのSINフォルダ内に収録されている[README.J.TXT]を参照の上、インストールしてください。

※このプログラムは、製品版のSINをお持ちの方のみでご利用になれます。

SNOW WAVE AVALANCHE

①付録CD-ROMのSNOW WAVE AVALANCHEフォルダに収録されている[SNOW.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SNOWWAVE.EXE]をダブルクリックしてください。

TRESPASSER

①付録CD-ROMのTRESPASSERフォルダに収録されている[TPASDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内のDEMOフォルダの中にある[TRESPASS.EXE]をダブルクリックしてください。

VIPER RACING

①付録CD-ROMのVIPER RACINGフォルダに収録されている[VIPER22.EXE]をダブルクリックしてください。

VR BASEBALL 2000

①付録CD-ROMのVR BASEBALL 2000フォルダに収録されている[VRDRBY.EXE]をダブルクリックしてください。

WARGASM

①付録CD-ROMのWARGASMフォルダに収録されている[WARGASMDEMO2.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

Play Online SQUARE

読者コーナー

毎月、楽しみにしています。子育ての合間をみて、「ULTIMA ONLINE」をやっています。思えば、UOを始めたのもこの本の記事を読んでから……。そしてまた、毎月「ダークアイズ」の記事を見るたびに……。βテスト参加したいです。

(埼玉県・恵真知子)

子育ての合間にUOをプレイ。いいですね。お子さんを寝かせる際に、その日体験したブリタニアでの冒険の話を聞かせてあげるお母さん。勝手に想像してしまいましたが、そんな家庭でたら、きっと夢のお子さんに成長することでしょう。育児は大変でしょうけど、頑張ってくださいね。ダークアイズについても、新鮮な情報をお届けするために努力していきます。お楽しみに!

毎月楽しく読んでいます。ところで、編集部のみなさんはゲームのことしか頭にないのですか。自分はゲームで頭がいっぱい。かなりヤバイ状態です。本当にヤバイ。

(京都府・四方崇博)

いやいや、全然問題ないでしょう。ゲームのことだけで頭がいっぱいなんて、健全ですよ。編集部には、頭の中がかなり不健全なもので満たされている者が数人います。詳しいことは、とても書けません。でも、そんな私たちネットワークゲームは大好きです。

創刊号からずっと購読しています。ネットワークゲームは「DOOM」のころによく電話回線を使ってプレイしていました。最近仕事で忙しくてあまりやっていませんが、マルチプレイのゲームがかなり増えましたね。

(石川県・中村伸武)

DOOM以降、特に「QUAKE」から爆発的に増えましたね。インターネットの普及もあり、ますます広まってきたネットワークゲーム。1999年もその勢いは弱まるどころか、さらに加速していきそうです。本誌も1999年はガンガン攻めくりまします。ご期待ください!!

貴誌ホームページのBBSに質問すると、分かりやすく答えてくれる坂之上氏を始め、「秘蔵な」誌面を提供してくれる編集者の方々に、非常に好感が持てます。これからも期待していますね? (東京都・小泉賢治)

「サンキューベリーマッチ!! ご期待ください」(坂之上)。とのこと。ぜひ今後とも、本誌をよろしく願いたいします。

QUAKE IIやインカミングのソフトがどこにも置いていません。近場のソフトショップやパソコンショップなど、全滅でした。せっかく新しいマシンを買ったので、やってみたいのに……(泣)。 (広島県・伊藤健太)

メーカーのみなさん! ここに、お客様がいますよー! 欲しいソフトが見つからない場合は、メーカーの方に問い合わせをみましょう。本誌のレビューや特集で紹介したタイトルに関しては、Information欄に問い合わせ先を明記しています。きっと通信販売などの別の入手手段や、最寄りの販売店を教えてくださいたいですよ。

初めて読んだけど、ゲーマーには大変良い本。面白かった。私はULTIMA ONLINE、QUAKEオンリーなので、いろいろあるんだと感心した。(千葉県・緒方静佳)

ありがとうございます。ネットワークゲームにもいろいろあるんですよ、これがまた。私も感心してしまいます。ところで、最近本誌のバックナンバーが結構売れているんです。これはきっと、自分に合ったネットワークゲームを探求する人が増えてきているということなのでしょう。バックナンバーの購入方法についてはp.102をチェック! 付録CD-ROMにも多彩なジャンルのゲームが収録されていますので、ぜひプレイしてみてくださいね。

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

Play Onlineは最高ですね。もう何も言うことはないです。これからこの調子で頑張ってください。

(宮城県・木村優樹)

ダメです。もっともっとパワーアップしていきますよ。なぜなら、木村さんのようなありがたい読者をもっと喜ばせたいからなのさー! これからも応援してくださいね。



自慢ショット

「RAINBOW SIX」のシュールなスクリーンショットです。次々と歩いてきたところを、右方向から狙撃していたらこうなりました(笑)。ちなみに、MODファイルを変更してPSG-1スナイパーライフルで撃った結果です。(神奈川県・都々日とし)



さすがに、編集部隊はあつて、やられたとまで発表はしていません。さすががいます。あれ? そういふわけでは無いんですか?

他人に自慢したくしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた。編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042
東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社アクセラ
第二編集部 Play Online編集部 ○○○○係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

発行人：小島文隆
編集人：宮崎秀規
発行所：株式会社アクセル 第二編集局
Play Online編集部
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12
電話03(3464)8260 (大代表)
電話03(3464)8258 (編集部)
FAX03(3464)8259
電話03(3464)8285 (販売部)
電話03(3464)8275 (広告部)
発行：1999年2月1日 (毎月1回) 日発行
1998年9月30日第三種郵便物認可

編集長：辻 英之
デスク：長尾真樹
編集：坂之上隆／棚田文雄／佐藤二／堀士貴光
アートディレクター：佐伯 誠
アメリカ駐在：Kaiko Okutani
表紙イラスト：横山 宏
イラスト：沼沢ゆかり／S.Kohei
DTPデザイン：ピクゼイ株式会社
株式会社東京トランスメディア
パワーハウス／登勢子
写真：吉田 武／大澤 誠／特田春和
印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、取扱いなどに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

Play Online 3月号予告 (1月23日発売)

特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略
前作と変わって、シリーズ初のTOMB RAIDER型視点となった「HERETIC II」。シムシティのダークサイド版ともいえる「GANGSTERS」など。マルチプレイが面白いパソコンゲームの高密度攻略情報をお届けする

特集2 1999年を乗り切れる パソコンスペックはこれだ

パソコンで動作するソフトの中でも、ゲームは特にマシンパワーが必要となる。グラフィックやサウンドは新作が出ることに進化し、要求されるマシン環境はどんどんハイスペックになっていく。この特集では、1999年に登場予定のビッグタイトルを快適にプレイするために必要なパソコンスペックについて考察する

編集後記

■職場だけの付き合いやあまり気の合わない者同士が宴会を催し、会計を済ませて店を出た直後の状態がきらいだ。店の出入り口付近でたむろする指示待ち族化した彼らは、非常に醜く、2次会の場所を決めるのに1時間近く沈黙することもあるようだ。この光景を見るたびに、高校時代の不良組織生が放浪りの悪い教師に向かって言っていた「ちーねん3連発」がよみがえる。「なんやちーねん、早よちーねん、ちーねんやちーねん」。(with r)

■これまでにPlay Onlineで紹介したゲームは、レビューで扱ったタイトルだけでも合計145本。それぞれ10分プレイするだけでも、1日かかってしまう。雑誌を1年分続ける、その意にもなるんだなと感嘆におぼれかけた。ソフトの保管費もそろそろ満杯になってきたので、レビューで紹介できなかった、もうインストールすることもないクワゲー別の欄に移しようか、そうする。(長尾)

■ついにVoodoo3が発表されました。これは、当初Banshee2として製品化が画められていたチップを、3DfxがVoodoo3として発表したものです。第12月号でBanshee搭載カードを紹介した際には、10.25 μプロセスで製造した次期Bansheeが、1998年に出るだろうと書いていますが、結局、2D/3D機能をサポートするVoodoo3として、1998年春以降に出荷されます。AGPへの本格格的な移行が始まった1998年を最後に、3D専用カードのマーケットは消滅することになりそうです。(坂之上)

■夜中に校正作業が終わわり、夕飯を食い終わったので、国道沿いへしばしば歩いて店を探していた。すると、ウインドブレーカーを下に畳み込み、服を脱いで足で歩く中年女性を数多く見かけた。ウォーキングという健康法らしい。それを見て、自分の裸を思い出した。健康を気遣ってウォーキングを続けていたかみうの節は、体面による貞節に耐え切れず、逆に逆説するほど痛み出したのである。私が見る限り、彼女たちの体型はその素質がけいけいだった。(ヤナギ)

■休日によく通っているラーメン屋に、テレビ局のクルーが取材に来た。ディレクターが店の主人に「常連さんはどなた?」と尋ねる。主人は「こちらの方?」と私を紹介し、いきなり店員に戸惑いながらも、勝手にインタビューに答えた。後日そのことを編集部の人に伝えたと、会社でオンエアをチェックするほかに、あまり映っていないだろうと思いつつ、当日その番組を見ていると、私のコメントがバズリ回っていた。しり顔でラーメンを語るように映っていた私の姿に、編集部一同は大爆笑。私自身も笑ってしまった。テレビは怖いけどいい。(久保)

■最近、リハビリものやたぐらに付く。今回特集した「BALDUR'S GATE」を始め、10年程前に流行った小説、映画、漫画が次々ゲーム化されている。ドラマや音楽、映画にも同じ傾向がある。作っているのは、当時影響を受けた30代前後の人間。買う側にも同じ世代の人間は多い。つまり、何百万人ものオヤジたちが青春時代を思い出して甘酸っぱい気持ちになっているのだ。そう考えると、なんだか懐かしがていていい。(ふく)

■最近Macの調子が非常に悪い。症状は、マウスの反応スピードが使用中に異様に遅くなるというものだ。ウイルス? ネットワーク? Internet? マウス? etc……。どうしようもなかったからやり直し、CD-ROMから起動しても直らない。仕方なく修理した。ほかのMacも利用しているのだが、Macを動かしているところ、またノロノロ……。まさか、この場所に何ぞ? 今月からMacのページが始まるので、取り上げたい情報をハガキに書こう。(佐伯)

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワーカーゲーム一見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワーカーゲームのための掲載版も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

広告索引／広告企業URL

表4	クリエイティブメディア	www.citlg.creat.com/jp/
表2見開き	NTTデータ	www.gamersdream.ne.jp
		www.sega-nextech.co.jp
表3	ツクダシナジー	
p.002,003	日本テレコムODN	www.odn.ne.jp/
p.006,007	シーウェア	www.csware.co.jp/
p.008,009	アートデンク	www.artindk.co.jp/
p.010,011	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	www.japan.ea.com
p.012,013	NEC	atenu.cplaza.ne.jp/
p.014	エムスリイエンタテインメント	www.zoo.co.jp

EIDOS
INTERACTIVE

EIDOS
AIR

日本語インストールガイド付英語版

1月22日発売

価格 7,800 円 (税別)

Windows 98/95

衛兵たちが何も知らずに寝静まる街。
闇にまぎれ、すべての財宝を
あなたのものにできるのか……。

シーフ：ダーク・プロジェクト

THE DARK PROJECT

EIDOS AIR版
のみの特典!

ミッションヒント(袋と
じ)付き完全日本語
訳マニュアル同梱!!
聞くかどうかはあなた
が決めること……



www.eidos.co.jp
アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート
tel:062-772-8880

Thief: The Dark Project and Looking Glass Logo are trademarks of Looking Glass Studios. © 1997-1998 Looking Glass Studios. © 1999 Eidos. All Rights Reserved.

制作・発売: アイドス・インタラクティブ株式会社

販売: ソラシロシー株式会社

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクスプレス・ディストリビューション(販売元): ソラシロシー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-5272-8490 / Information@isy.co.jp

資料請求 No.F03



the Live! experience.
Live the experience!

PCオーディオの革命が進行中!

Sound BLASTER Live!

PCオーディオ体感は、画期的な Sound Blaster™ Live!™ の出現により、完全に変わってしまいました。 Environmental Audio™ は、ライブと間違える程リアルです。自分の部屋が、コンサート・ホール、戦場、海、空のような、ゲームや音楽が誘うような場所にも移動していく感じを味わうことができます。



Environmental Audio -
So Real It Has To Be Live!
Sound Blaster Live! for DOS/V
型番: SBLIVE.OV 価格: ¥32,800

SOUNDWORKS



PCWorks FourPointSurround
型番: PCW4PSJ 価格: ¥16,800

Sound Blaster™ Live!™ & Sound Blaster™ Live!™ Value

- 120dBのノイズ・レベルを高剛性のハードウッド・クオリティのサウンド再生
- 1,000 MIPS以上の処理能力を誇るEmu®の超高性能オーディオ・プロセッサと8ポイント補間
- Environmental Audio™ による過去、現在、及び未来の全てのオーディオ・コンテンツの最高品質
- 576ボイスのMIDIによるプロフェッショナル用ミュージック構成を超える性能
- 最新のドライバによって576ボイスを実現できます。(www.adlive.com/surround)可)
- Live! Ware™ プログラムによる製品スペックのアップグレード(www.adlive.com)
- Environmental Audio Extensions™ (EAX™) サポート・タイトルの登場と拡大

Sound Blaster Live!™ は完全なる Environmental Audio™ ソリューションの心臓部であり、かつてないほど強力なPCサウンドの標準です。また、Sound Blaster Live!™ Valueは、メインストリーム・マーケット向けに Sound Blaster Live!™ に匹敵する機能を有しています。

Environmental Audio™ を体感するためには、4台のコンパクトなサテライト・スピーカーとアンプ内蔵サブウーファの Cambridge PCWorks™ FourPointSurround™ スピーカー・システムと Sound Blaster Live!™ または Sound Blaster Live!™ Value とで最高の組み合わせを実現できます。

Live! Experience であなたのPCサウンドは生まれ変わります。

Cambridge PCWorks™ FourPointSurround™

- コンパクトなデザインからは想像できないほどの本格的な4チャンネル・サラウンドが体験できます
- 便利なボリューム・コントローラーにより離れたところからスピーカーの音量コントロールが容易
- 好みに応じて簡単に調整できるバス・レベル・コントロール
- スピーカーの配置を簡単に変更できるバス・スピーカー用のダストカップ・スタンドとコンパクトなフロア・スタンド
- 壁を越えてことなくPCモニターの前近くに設置できる遮光シールドされたサテライト・スピーカー



Sound Blaster Live! Value for DOS/V
型番: SBLIVE.OV 価格: ¥19,000

CREATIVE 1996年11/21~1999年1/20
Let's Experience キャンペーン

クリエイティブメディア株式会社では Creative Live! Experience キャンペーンを画策中です。キャンペーン対象製品をお買い上げの方に様々な特典を付けてあります。ぜひこのチャンスに Live! Experience の体感を体験して下さい。詳しくは、店頭もしくは弊社WEBサイト <http://www.creative.co.jp/> をご覧ください。弊社にてお電話 TEL: 03-3256-5577 にてお問い合わせ下さい。

輸入販売元: クリエイティブメディア株式会社
〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンタエビル3F
TEL: 03-3256-5577 FAX: 03-3256-5821

CREATIVE
CREATIVE MEDIA K.K.

ワンストップ お問い合わせセンター: 全国の各支店に設置されたアクセスデスク
■ <http://www.creative.co.jp/> ■ 日本版 Web サイト
■ NIFTY SERVICE (DD SPVCV)
■ FAX Information (24時間受付) 03-3256-5600

本製品の内部、仕様、価格等については、改良のため予告なく変更される場合があります。また、製品内部の内部及び外部には、写真上と異なる場合があります。また、本製品の内部には、本製品の製造に必要とする部品が搭載されています。本製品の内部には、本製品の製造に必要とする部品が搭載されています。本製品の内部には、本製品の製造に必要とする部品が搭載されています。

資料請求 No.1104

T1117791020984

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 AXELA Corporation

雑誌17791-2

定価: 980円 本体933円

株式会社クリエイティブ
〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンタエビル3F
TEL: 03-3256-5577 FAX: 03-3256-5821

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

